
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
220 JUILLET-AOÛT 2009
LE MÉNAGE À TROIS QUI FAIT GICLER !
ALIENS
VS
PREDATOR
3 races, 3 gameplays...
le FPS à la Ripley Value assurée !
REZO
WOW ULTIMATE
Explosez Mimiron...
mais avec 24 potes !
MATOS
OVERCLOCKER SA CARTE GRAPHIQUE
Exploitez-la à fond...
sans la faire fondre
DOSSIER
ET SI...
10 idées à la con
pour changer le jeu PC !
T 02788 - 220 - F: 6,95 € - RD
Yellow MEDIA
Numéro 220 • Juillet-Août 2009 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €


EASTPAK
EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

Sommaire

220 JUILLET-AOÛT 2009

COUVERTURE
© Rebellion/Sega

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

JOYSTICK n° 220 - JUILLET-AOÛT 2009

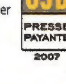
JOYSTICK n° 220 - Juillet-Août 2009
Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
DIRECTEUR DES RÉDACTIONS : Brice N'Guessan
RÉDACTEUR EN CHEF : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
CHEF DE RUBRIQUE TESTS : Fabio « Sundin » Bevilacqua
CHEF DE RUBRIQUE RÉZO : Sylvain « Lucky » Tastet
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie « Rustine » Prétot
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Érica « Mélusine » Denzler

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Fred « Styx » Brunet, Damien « Savonfou » Coulomb, Cyril « Cyd » Dupont, Julien Faure, Viviane Fitas, FreedomFries, Graziella « S.A.S. » Marie, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon, David « Krakoukas » Vandenbeuque, Éline Vérocaï.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
DIRECTEUR EXÉCUTIF : Jérôme Adam
DIRECTEUR COMMERCIAL PÔLE JEUX VIDÉO : Vincent Saulnier
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ : Didier Péchon
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Willy Weingartner
RESPONSABLE TRAFIC : Maguy Édouard



FABRICATION
RESPONSABLE DE LA FABRICATION : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
CHARGÉE DE FABRICATION : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)



DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
DIRECTEUR DE LA DIFFUSION : Vincent Alexandre
RESPONSABLE ABONNEMENT : Anne Cornet
CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
DISTRIBUTION : SAEM Transport Presse
IMPRESSION : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.



sommaire

#220

Oyez ! Oyez ! ***Ce mois-ci, y a du bon !*** *Deux jeux de stratégie pour le prix de zéro,* ***voilà ce à quoi vous avez droit !*** *L'excellent Free 2 Play Dungeon Party* ***et le bon bon Paraworld !*** *Si avec ça vous ne mangez pas* ***cinq fruits et légumes par jour,*** *on ne peut plus rien pour vous !*

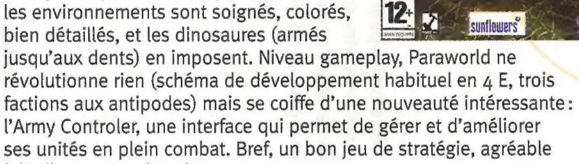
Sundin

LE JEU COMPLET

PARAWORLD

Genre : STR
Développeur : SEK
Éditeur/Distributeur : Sunflowers/Koch Media
Config minimum : CPU 1.6 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 128 Mo
Config recommandée : CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo

En résumé



Personnellement, ce mois-ci, je suis particulièrement content, heureux, jouasse, ravi, réjoui, de vous parler de Paraworld, un jeu de stratégie en temps réel bien plus qu'honnête. Le contexte : des scientifiques allemands (dotés d'un humour pour le moins... allemand) sont balancés dans une dimension parallèle dans laquelle se bastonnent trois factions à coups de mimines de dinosaures !
Cé ti pas impressionnant ça ? En tout cas, les environnements sont soignés, colorés, bien détaillés, et les dinosaures (armés jusqu'aux dents) en imposent. Niveau gameplay, Paraworld ne révolutionne rien (schéma de développement habituel en 4 E, trois factions aux antipodes) mais se coiffe d'une nouveauté intéressante : l'Army Controler, une interface qui permet de gérer et d'améliorer ses unités en plein combat. Bref, un bon jeu de stratégie, agréable à l'œil et sans prétention.



LE FREE 2 PLAY COMPLET

DUNGEON PARTY

Genre : Inclassable
Développeur : Cyanide Studios
Éditeur/Distributeur : Focus Home Interactive
Config minimum : Processeur Intel Pentium 4 ou équivalent AMD, 1 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo.
Site Internet : www.dungeon-party.com

En résumé

Ce Free 2 Play 100 % frenchy, il faut clairement qu'on vous en reparle. Sorti il y a peu, Dungeon Party vous met dans la peau d'un personnage (magicien, bourreau ou voleur) qui, avec quatre de ses collègues (contrôlés par des joueurs humains), doit récupérer un trésor au fin fond d'un donjon truffé de pièges. Fun, nerveux, bien pensé, Dungeon Party est sur le papier promis à un bel avenir. Réponse dans les mois qui viennent.





LA DEMO

SHERLOCK HOLMES CONTRE JACK L'ÉVENTREUR

Genre: Aventure
Développeur: Frogwares
Éditeur/Distributeur: Focus Home Interactive
Config minimum: CPU 2.2 GHz, 768 Mo de Ram, carte vidéo 128 Mo
Site Internet: www.sherlockholmes-lejeu.fr/

En résumé

Le titre du jeu résume assez bien de quoi il s'agit, non? Notre bon Sherlock Holmes revient cette fois botter les fesses de Jack l'Éventreur dans une aventure un peu mollassonne, qui ne doit son salut qu'au charisme de ses deux personnages. Mais rien ne sert de crochet (Jack... crochet...) dans la soupe, essayez donc la démo pour vous faire un avis.



Les autres fichiers

DÉMOS
- Battlestations Pacific
- Prototype
- Warhammer Online: la Terre des Morts

JEUX INDÉPENDANTS
- AcidBomb
- Buccaneer
- Cosmos Quest III
- Opera Omnia
- Plants vs Zombies
- Tombed

VIDÉOS
- Bioshock 2
- Mimiron (World of Warcraft - Ulduar)

PATCHES
- Unreal Tournament 2.1

DRIVERS
- ATI Catalyst 9.4 Vista
- ATI Catalyst 9.4 XP
- Nvidia ForceWare 185.85 Vista
- Nvidia ForceWare 185.85 XP

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail: cdromjoystick@yellowmedia.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante:

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Yellow Media n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Yellow Media ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Yellow Media ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.


FOCUS
HOME INTERACTIVE
GAMES WORKSHOP
PC
DVD
ROM



BLOOD BOWL®
-LE JEU VIDÉO-
PC DVD
BLOOD BOWL
NINTENDO DS
16+
12+
BloodBowl enfin en jeu vidéo !
Le célèbre jeu de plateau de Games Workshop enfin adapté en jeu vidéo ! A la frontière entre jeu de stratégie et jeu de sport, Blood Bowl est avant tout un incroyable jeu de massacre où tous les coups sont permis pour amener son équipe en finale du Blood Bowl. Mais avant cela il vous faudra former votre propre équipe, la faire évoluer et l'accompagner tout au long des nombreux championnats et tournois qui ont lieu à travers le Vieux Monde de Warhammer.
WWW.BLOODBOWL-GAME.COM
XBOX 360
PSP
PlayStation Portable
NINTENDO DS
NINTENDO DS EST UNE MARQUE DE NINTENDO
CYANIDE studio

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@yellowmedia.fr Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est :

Joystick magazine,
Courrier des Lecteurs,
101-109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@yellowmedia.fr

Joystick anorexique ?

Bonjour à toute l'équipe de rédaction. Bon, je suis un fidèle lecteur de Joystick depuis son commencement. J'ai commencé à vous lire à l'époque de « Tilt Magazine ». C'est vous dire ! Je dois avouer que, depuis quelques mois, je trouve le magazine de moins en moins touffu. J'ai l'impression de revenir aux débuts de Joystick avec sa vingtaine de pages... Je joue la carte de la provoc, mais sérieusement je prends l'exemple du Joystick du mois mai : c'est la version finale ? Ou une version light que m'a refilée mon libraire? Joystick subirait-il la crise pour qu'on économise à ce point sur le nombre de pages ?

Cordialement,
Thomas

Oui, Joystick subit aussi de plein fouet la crise. Mais pas réellement comme vous le pensez. Certes, quelques pages sont passées à l'as, mais c'est surtout le nombre de pages de publicité qui a diminué. Du coup, le magazine est un peu moins épais. Une illusion d'optique dont nous nous passerons bien puisqu'elle donne la fausse impression d'un magazine beaucoup plus light et, donc, de journalistes bâillant aux corneilles.

Dans le ventre du Sarlacc

Bonjour. J'achète très souvent votre revue pour les jeux complets offerts, mais je dois constater que c'est toujours les mêmes séries de jeux que vous offrez. Pourquoi ne proposez-vous jamais des jeux Stars Wars (Jedi outcast, Knight of the Old Republic, etc.). Parce que un Hitman ou un Splinter Cell tous les six mois, c'est fatigant. De plus, vous proposez de moins en moins de jeux indépendants sur vos DVD, ce qui nous permettait de nous amuser par ces temps de désertification vidéoludique chez les grands éditeurs. Enfin pourquoi avoir supprimé la page Et Poke et Peek de votre magazine. Salutations.

François

Pour les jeux complets, nous ne pouvons offrir que les jeux que les éditeurs veulent bien. Et dans le cas de Lucas, sachant qu'ils vendent plein pot des jeux vieux de 10 ans comme Sam & Max: Hit The Road ou Day of The Tentacle, nous ne sommes pas près de vous offrir des titres plus récents. En ce qui concerne les jeux indé, nous sommes victimes de leur succès. De plus en plus de développeurs désirent que leurs jeux ne soient que téléchargés sur leur site (ça fait du clic et éventuellement donne envie à des éditeurs de les publier). Du coup, impossible d'en mettre des tonnes. Quant à Et Poke et Peek, cette rubrique reviendra prochainement sous une nouvelle forme... comme le reste du magazine d'ailleurs.

COURRIER

par Death Pote

Ultimate mon c...

Bonjour ! Si je prends mon clavier pour vous écrire (c'est beau le progrès et à bas les oies), c'est pour vous faire part de mon mécontentement ! Je n'ai pas grand-chose à reprocher à vos jeux de mots pourris, étant moi-même adepte de la lose de l'humour mais il faut savoir raison garder ! Ce que je vous reproche ? C'est l'apparition de vos jeux de mots affligeants dans la description du « genre » des jeux sur les pages de preview. J'ai pu d'ailleurs remarquer avec un certain malaise qu'a contrario, les genres étaient définis de façon très professionnelle sur les pages « indépendances » du magazine et totalement absents sur les pages de test : je cherche encore la signification de cette différence de traitement ! Au-delà de notre amour commun pour les jeux de mots bidon, si je lis votre magazine, c'est pour me tenir informer des jeux qui sortent. Et vous conviendrez que le genre « Demibogoss » pour le jeu « DemiGod » ne me renseigne pas et m'oblige à lire la preview au complet pour comprendre quel est le genre du jeu. Et parfois, ce n'est pas toujours très clair d'ailleurs. Je vous somme donc de faire preuve d'un peu plus de professionnalisme et de respecter mon droit à ne pas lire une preview parce que le genre ne m'intéresse pas !!

un a-benêt

Des jeux de mots pour rire dans Joystick ? Je ne vois pas de quoi vous parlez. Austérité et conservatisme sont les maîtres mots de cette rédaction. D'ailleurs, pour l'exemple que vous citez, il s'agit uniquement d'une faute due à une modification de nos fichiers par notre imprimeur italien... Bon, d'accord, c'est de la mauvaise foi. En revanche, le genre Demibogoss existe bien depuis l'invention de la bogossitude par notre pitoyable Mickaël Vendetta ! Il nous a d'ailleurs écrit pour nous dire que, depuis notre preview, il ne joue plus qu'à Demigod et que grâce à nous il tenait enfin un jeu à moitié digne de lui. Alors oui, nous vous obligeons à lire toute les previews mais, après tout, vu que notre magazine n'est pas gratuit, ce serait dommage d'en perdre une miette !

Inspiré le gars !

Pour rebondir sur l'encadré dédié au multi du dossier de Red Faction Guerrilla du n°218 nommé « Mars ou pile ami », je dirai : Hohoho ! Warf.

Ludovic

Et nous d'ajouter : Fantasio !

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr

- CD, DVD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@yellowmedia.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy :
cdromjoystick@yellowmedia.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org


JVN.COM
Jeux Vidéo Network
REPORTAGES EXCLUSIFS !
MIKA LE CHASSEUR DE SCOOPS DE JVN.COM
L'HEBDO DU JEU VIDÉO
DAPHNÉ VOUS PRÉSENTE CHAQUE SEMAINE LE JOURNAL DU JEU VIDÉO
ON N'EST PAS TOUS D'ACCORD...
LES SPÉCIALISTES DU JEU VIDÉO DÉBATTENT SANS LANGUE DE BOIS AVEC BERTRAND
DES ASTUCES 100% VÉRIFIÉES
AVEC MANU TOUT PROBLÈME A SA SOLUTION
JVN.COM
LA PREMIÈRE WEB TV DU JEU VIDÉO

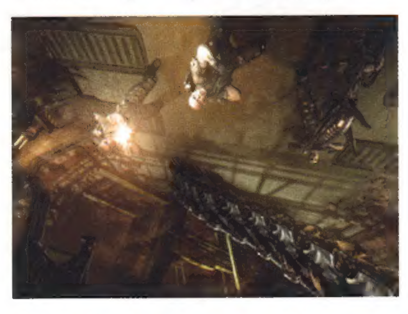
Aliens versus Predator Aliens versus Predator

Une fois de plus, j'ai été mandaté pour l'impossible ! Me rendre sur l'inhospitalière terre anglaise et braver les prédateurs les plus féroces de la galaxie pour dénicher de l'info sur le prochain FPS de Rebellion : Aliens versus Predator. Et le moins que l'on pui... attendez, y a un truc qui bouge sous le bureau. Juste là... Oh la mignonne petite bêAAAaaaaarrrgh...



gentiment vautré sur le sofa de mes parents, je tuais le temps à câliner mon chaton Peluche quand j'ai vu mon premier alien. J'avais cinq ans tout juste. Il avait une tête oblongue, un corps athlétique recouvert d'écailles polies et deux mâchoires pourvues de dents suintantes d'acide. Après ça, pendant des mois, à l'âge où les enfants craignent qu'il n'y ait un monstre sous leur lit, moi je craignais d'y voir un alien véloce et affamé. Encore aujourd'hui quand j'y pense, je crois que personne n'a imaginé une créature plus cauchemardesque. J'étais plus vieux quand j'ai découvert le Predator au cinéma. Du coup, la chasse au gibier humain, l'habitude théâtrale d'apparaître à deux pas d'une victime avant de la décapiter... tout ça me faisait surtout rire. Et puis le gouverneur de Californie était là pour lui coller des baffes, alors tout allait bien. Bref, je pensais avoir tourné la page avec ces bestioles quand en 1999, j'ai installé sur mon PC le terrible Aliens versus Predator. À l'époque, les machines tournaient sous Windows 98, les FPS étaient des Doom-like, et je restais tétanisé devant mon ordi comme une vieille bigote à la vue d'un clip de Cannibal Corpse. Inspiré par le film éponyme, lui-même tiré de comics US, Rebellion venait de signer l'ultime crossover... Mais ça, c'était avant le fiasco ShellShock 2.

Au plafond, les aliens voient à l'envers. Évitez de les jouer après avoir mangé.







La force du marine repose sur une artillerie lourde et des troupes nombreuses. D'ailleurs un mode coop serait le bienvenu... Croisons les doigts

Ça va sinon ?

bien entendu, ce ne sont pas exactement les mêmes personnes qui se sont chargées des deux jeux, mais l'on pourra lire Rebellion sur les deux boîtes. Cet échec, je l'avais en tête, ils l'avaient en tête, bref il y avait malaise, et comme le dit souvent mon psy, s'il y a méfiance, le dia-

PAR Lucky

GENRE : FROUSSE À LA PREMIÈRE PERSONNE
ÉDITEUR : SEGA
DÉVELOPPEUR : REBELLION/ROYAUME-UNI
SORTIE PRÉVUE : 2010


ALIENS
VERSUS
PREDATOR
LA CHASSE
EST OUVERTE !



Les parasites qui pondent dans des corps humains seront toujours de la partie.

Troubles identitaires

Selon toute logique, cet AVP aurait dû s'appeler Aliens versus Predator 3. Pourquoi le 3 est-il passé à la trappe alors ? Parce qu'avec cet épisode, Rebellion a décidé de revenir aux bases de la série en reniant toute parenté avec les millions d'Aliens versus Predator antérieurs. D'ailleurs, le jeu est également attendu sur Xbox 360 et PS3 et se destine donc à « un public qui ne jouait pas forcément sur PC dix ans plus tôt », et qui ne doit pas croire qu'il a raté un épisode. Mais surtout, ne pas coller de chiffre derrière le nom du jeu permet de le mettre en valeur, de le distinguer des spin-offs et produits dérivés ratés de la licence. Regardez-moi droit dans les yeux et répétez… Aliens vs Predator : Extinction et Superman and Batman versus Alien and Predator n'ont jamais existé. Capiche ?



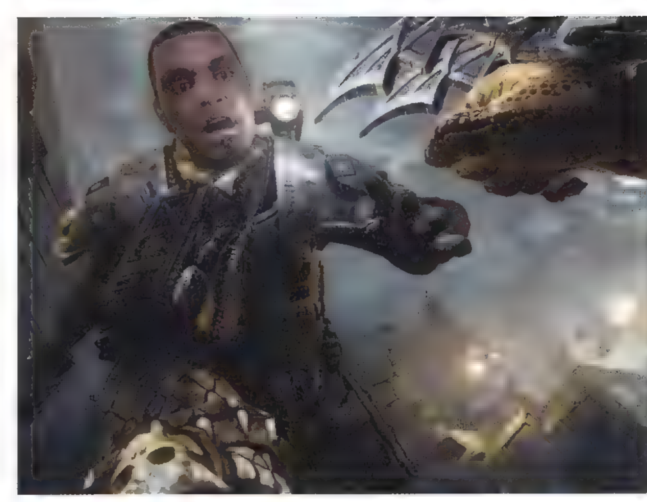
logue est biaisé. Alors j'ai mis les pieds dans le plat en lançant un joyeux : « Et ShellShock 2 alors ? ». Visiblement préparé à ça, le Senior Producer d'AVP, David Brickley, s'est fendu d'un simple : « Ce jeu n'était pas le nôtre, nous ne l'avons jamais vraiment compris et avons échoué en de nombreux points ». Parfait, rien à dire. « En revanche avec AVP, nous avançons en terrain connu ». Aaaah le brave garçon ! Après ces déclarations, tout allait mieux. J'ai appris que son film Alien préféré est Alien 2, qu'il déteste l'infâme AVP Requiem, et que pour des raisons de convenance, l'histoire de son jeu se situe 30 ans après Alien 3. « Ainsi, nous pouvons reprendre exactement l'univers du film tout en justifiant l'apport de quelques bricoles technologiques que nous dévoilerons en temps utile ». Je ne saurais pas situer ce « temps utile » sur un calendrier, mais ce jour-là, nous apprendrons bien des choses, car il reste encore beaucoup de détails obscurs. Du point de vue du scénario par exemple, nous savons juste que l'action se situe sur une planète poétiquement baptisée BG-386, sur laquelle ont été découvertes d'étranges pyramides. Ni une, ni deux, tout le monde décide d'aller voir ça de près. Mais si les humains se battent pour coloniser la planète, les aliens, eux, n'ont d'autres prétentions que de faire un repas copieux. Que veulent les predator ? Secret défense. Une seule chose est sûre, ils sont venus chasser. Nous en avons eu la preuve en images.





Dans la peau du Predator

Une pression sur une touche et pouf ! Dans un joli mouvement, son armure devient peu à peu transparente jusqu'à le rendre plus invisible qu'un Savonfou à l'heure de payer l'addition. Juché dans son arbre, il observe une escouade se lamenter façon : « Y a vraiment trop d'aliens, tu crois qu'on va tenir ? ». Pour ceux qui ne seraient pas familiers avec l'animal, le predator est un chasseur. Il se fond dans la nature, traque sa proie et l'élimine quand elle est seule. Il pourrait tirer son épingle du jeu lors d'une grosse baston, mais pour une question d'éthique, de religion même, il préfère chasser. Il repère un binôme de marines et en choisit un. Petit zoom sur la proie – au passage moins puissant que dans AVP2 – et grâce à l'interface de son casque, il glisse à l'oreille de l'indésirable étranger un faux ordre militaire genre « j'ai vu un truc par là, va voir ». Le binôme se sépare et sa victime est enfin seule. Il saute sur la branche voisine. Nous ne parlons pas ici de plateforme pure, puisque le joueur peut visualiser grâce à une marque au sol quel sera son point de chute. Rebellion a fait un réel travail sur le level design des niveaux predator. En effet, pour pousser le joueur à utiliser sa vision thermique, les développeurs ont créé une végétation très dense. Du coup c'est bien simple, en vision « normale », il est très dur de distinguer quoi que ce soit. Une fois la cible hors de vue de ses camarades, la bête saute au sol. Une petite pression sur une touche et le jeu passe en mode cinématique pour donner toute son ampleur au combo qui se prépare. Le predator redevient visible, dégaine ses griffes, empoigne le garde par le col, frappe à la gorge et d'un coup sec, lui arrache la tête dans une effusion de sang. Il existe plusieurs variantes de ce combo particulièrement gore dont un où le predator caresse la colonne vertébrale de son adversaire après l'avoir détachée du reste. Charmant.



Dans une seconde, ce marine va perdre la tête.



Mais Brian, t'as fait un truc à tes cheveux ? **J'ai failli pas te reconnaître !**

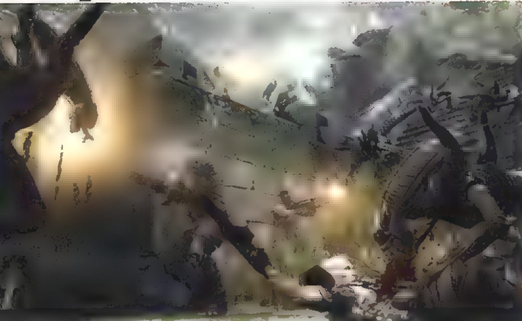
Un multi aliénant

Je ne sais pas pour vous, mais les meilleurs souvenirs que je garde des premiers Aliens versus Predator sur PC sont ceux de parties multi. Pour les petits héros qui croyaient malin de jouer les marines, il y avait une règle d'or : « Un couloir a priori vide ne l'est jamais ». Il se trouvait toujours un alien sur un mur prêt à vous mettre en pièces, et les rares fois où il n'y en avait pas, c'est qu'un predator venait de le tuer. Paul Mackman, producteur du jeu, sait qu'il y aura fort à faire pour retrouver la magie de ces parties bordéliques et endiablées. « Après dix ans, nous confie-t-il, Aliens versus Predator est toujours joué sur le Net. Nous avons conscience qu'un public si acharné aura fatalement des attentes énormes. Nos exigences doivent l'être également. Bien heureusement, nous travaillons à partir de bases solides. » Attendez-vous donc à trouver des aliens rapides et faibles, d'autres plus imposants mais plus lents, etc. Rebellion ne semble pas non plus s'inquiéter de l'équilibrage de tout ce bazar car « cela a déjà été fait par le passé ». Derrière ces jolies phrases, nous n'apprendrons pas grand-chose du multi d'AVP, mais notre homme nous a promis qu'il avait plus d'un tour dans sa manche. D'ailleurs, il se murmure qu'en plus des traditionnels Deathmatch et Team Deathmatch, les marines auront droit à un mode survie façon Left 4 Dead. Pour en apprendre plus, il va falloir faire preuve de patience.


Peluche… Où es-tu ?

Père Sévérance

C'est avec ce genre de scène que le studio anglais entend décrocher un PEGI 18+. « Nous faisons un jeu pour les fans d'Alien, avance David. Le sang et la brutalité font partie de cet univers ». En gros, les enfants de chœur ne sont pas les bienvenus. Les pieds tendres non plus d'ailleurs. Comme le veut la tradition, cet AVP s'avère d'une difficulté sans nom. Après avoir expédié ad patres les deux sentinelles, notre predator tombe sur un nid d'aliens. Étrangement, son armure invisible ne les dérange pas le moins du monde. Premier constat, ils sont moins rapides qu'à l'accoutumée, mais arrivent de tous côtés à la fois, une vraie nuée zergling ! Le predator en cible un avec son canon et balance un missile téléguidé. Pourtant, malgré son arsenal, l'assaillant doit fuir dans les arbres. C'est un peu ça le nouveau gameplay du predator : du combat à mi-distance. Le corps à corps reste réservé aux exécutions. Après quelques sauts et quelques mini-roquettes, les aliens le rattrapent, le plaquent au sol façon Chabal et le noient sous l'acide. Game over. La partie suivante ne fut guère mieux, et la troisième encore moins convaincante. Résumé ainsi, ce passage semble anecdotique, mais il nous a bien fallu une demi-heure pour en sortir, et le moins que l'on puisse dire, c'est que les morts sont aussi fréquentes qu'inventives. Tandis que je me remémorais le regretté Peluche et quelques horribles terreurs de mon enfance à voir s'acharner ces aliens, le staff de Rebellion jubilait de la difficulté de son jeu au niveau « normal ». Rien d'étonnant. Un AVP facile ce serait comme un Kracoukas sans son kimono… inimaginable. Détail particulièrement jouasse, au bout d'une semi-éternité, le predator, enfin parvenu à la fin de sa mission, sort la tête d'un garde de sa besace, la passe devant un verrou électronique à reconnaissance oculaire, et ouvre la porte principale de la base marine.


À taaaable !

Petit déjeuner !

De cette première démo, et comme me l'avait murmuré mon petit doigt, j'ai déduit que nos hommes ne comptaient pas réinventer la roue, et effectivement, de l'aveu même de David Brickley, l'idée première serait plutôt « d'enfin sortir le jeu tel que nous aurions voulu qu'il soit à l'origine ». Vu que cet AVP entend proposer, tout comme ses aînés, trois races, trois campagnes, trois gameplays et un multi qui claque, la question est donc : que voulaient-ils faire à l'origine ? « Un jeu proche des films fondateurs de toute cette petite mythologie. Le predator et


La droite ou la gauche ? Je te laisse choisir.

Bouge pas ! T'as un truc sur le dos !




Le concert de Slipknot s'il vous plaît ? C'est par là ?



Un petit air de Left 4 Dead, non ?

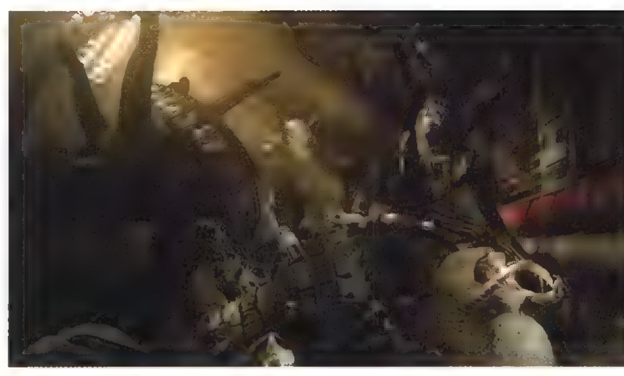
Y'a quoi sous l'capot ?

Ça paraît proprement incroyable, mais le moteur de cet Alien versus Predator est le même que celui du premier opus. Bon, évidemment, au cours de ces dix dernières années, il a fallu le rendre compatible avec plusieurs générations de DirectX, lui donner des notions de physique newtonienne, lui inculquer la gestion des lumières, j'en passe et des bien pires… Devant tant d'abnégation, je suis partagé entre l'admiration et l'effroi. Quel boulot ça a dû être ! Remarquez, tant que le jeu en jette, ils peuvent bien le sortir de la préhistoire leur moteur, je m'en cogne.

l'alien sont des tueurs. Les marines, eux, sont plutôt des victimes. Tout le challenge consiste à redéfinir plus justement le gameplay de chaque classe sans déséquilibrer le tout. » En effet, si la campagne predator repose désormais sur l'observation et l'infiltration, les marines jouent dans un tout autre registre. Ils ne sont pas furtifs, ne crachent pas d'acide… Ils sont fragiles. Pour ce scénario, Rebellion est allé s'inspirer de Dead Space avec la ferme intention de faire basculer son shooter dans le genre des survival horror FPS. Pour mener à bien cette tâche ardue, il a fallu jouer sur la mise en scène et le décor, et le moins que l'on puisse dire c'est qu'après les jungles du predator, les sous-sols militaires humains semblent vachement moins festifs. Pour faire prendre la sauce, il paraît également que les développeurs n'ont pas lésiné sur les scripts, mais qu'importe, l'ambiance semble être là. Un couloir obscur, éclairé par la lumière intermittente d'un gyrophare d'alerte, des cris de terreurs, une main qui sort un instant du sol pour réclamer de l'aide… Voilà qui nous promet des nuits paisibles. Quoi qu'il en soit, et comme il fallait s'y attendre, le marine anonyme qui tient lieu de troisième protagoniste a terminé sa vie dans l'estomac d'un alien. Avec sa mort, Rebellion a mis fin à sa démonstration.

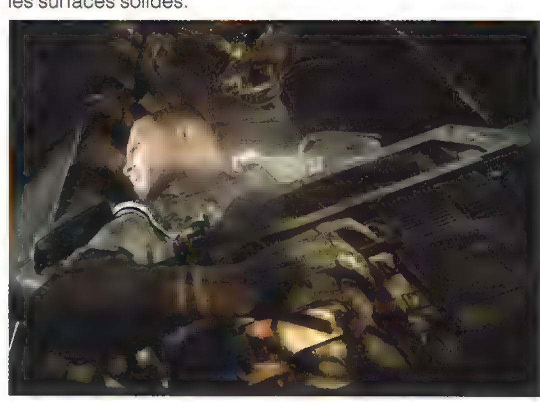
Boule de cristal

Ça n'est pas cette fois que nous verrons bouger les aliens. À près d'un an de la sortie supposée du jeu, rien de franchement étonnant à ça. Cela dit, je pense pouvoir prédire avec exactitude ce que j'aurais vu le cas échéant. Comment ? Eh bien, en fait, à plusieurs reprises, les scénarios s'enchevêtrent. Chaque campagne se présente comme un point de vue différent sur une seule et même histoire. Donc je ressors de mon chapeau magique l'exemple du predator qui ouvre la porte principale d'une base marine. En jouant soldat lors de cette scène, votre mission est de repousser l'assaut alien et accessoirement de survivre. Vous pouvez vous attendre à ce que ce joli plan soit à un moment bouleversé parce qu' « ô mon dieu la porte principale a été ouverte, on va tous mourir ». Partant de là, j'imagine qu'en alien j'aurais eu pour mission de pourrir les humains. J'aurais dû me planquer dans les zones d'ombre pour me faire oublier, au plafond peut-être, avant de foncer dans le tas. Pas de pitié, pas de tendresse, la campagne alien sera celle de l'action pure et dure, celle du rush frontal. Du moins, elle devrait l'être. Raaaaah ! Mais pourquoi me l'avoir cachée ? Après ces appétissantes mises en bouche, je me sentais prêt à déguster des yeux la vraie star du jeu. Enfin… tout vient à point à qui sait attendre paraît-il, la preuve, après des années moroses, Rebellion vient de trouver le chemin de l'absolution.



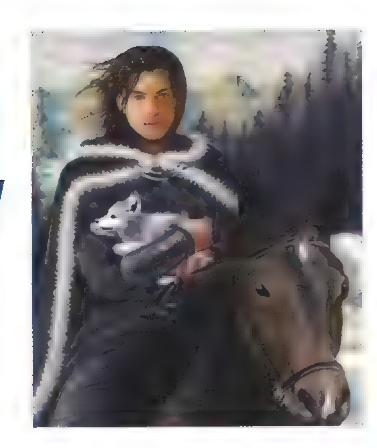
Le scandale des faux médecins ! Encore une opération de l'appendicite qui tourne mal.

L'alien peut s'accrocher sur toutes les surfaces solides.





Jackpot !



La vie est une salope ! Pendant des années, elle vous fait espérer monts et merveilles, renouvelant sans cesse des promesses de lendemains meilleurs, d'expériences sans cesse renouvelées et de joies sans pareilles. Elle vous fait croire que votre promise sera belle, intelligente (mais pas trop quand même), bonne cuisinière, peu farouche (mais seulement avec vous)... Du coup, vous la croyez, ne supportant votre quotidien réglé comme un papier à horloge par métro, boulot, dodo (ou les variantes: métro, FAC/école, dodo et pieds, Assedic, déprime), que dans l'espoir qu'il devienne radieux. Bref, qu'un jour, votre femme deviendra aussi belle que promis, que votre salaire vous permettra enfin d'aborder Jacques Séguéla sans avoir honte de votre montre et même que Duke Nuke'm Forever sortira un jour ! Malheureusement, la vie est une chienne de la pire espèce qui n'hésite pas une seconde à vous mordre. Oubliez donc Duke, ses géniteurs sont morts... Bon, évidemment ils le méritent ! Treize ans à nous faire croire qu'ils allaient nous offrir le FPS ultime, à la fois intense, bourrin et fun. Treize ans pendant lesquels les plus vieux d'entre nous ont cru de toutes leurs forces qu'ils retrouveraient le personnage qui leur avait fait aimer les Deathmatch. Treize ans durant lesquels les journalistes de Joystick pouvaient, lorsqu'ils manquaient d'inspiration, faire une blague facile sur ce titre... Heureusement, comme toutes les chiennes, la vie est aussi la plus fidèle amie de l'Homme. Nous aurons encore droit à plein d'autres belles promesses, de projets aussi ambitieux que foireux et donc, de la matière pour nous extasier et nous moquer !

DITO

Death Pote

Décidément touche-à-tout, les petits Français de Cyanide Studio (Pro Cycling Manager, Blood Bowl, Dungeon Party) viennent de se payer, tranquillou, les droits d'adaptation de la série « Le Trône de Fer ». L'idée étant évidemment d'adapter ces romans à l'univers médiéval-fantastique sur nos machines. A priori, l'auteur George R.R. Martin, devrait collaborer étroitement au développement et ne pas se contenter du traditionnel rôle poli mais inutile de « consultant ». Sachant que son œuvre sera très probablement portée vers le « petit » écran (par l'excellente chaîne américaine HBO) l'année prochaine, en voilà un qui ne doit plus trop se tracasser pour le financement de ses vieux jours.

Erratum

Incroyable, la BD présente dans la rubrique matos n'était pas complète ! Deux cases manquaient à l'appel, les deux dernières, pour être précis. Erreur, bévue, magistral foirage ? Que nenni les amis, nous testions simplement la mise en place de BD à suivre, comme dans les plus grands hebdomadaires spécialisés. Quand je pense que certains d'entre vous ont tout de suite cru à une erreur de notre part, ahah, je suis déçu, mais déçu... vous n'imaginez pas à quel point. Enfin bon, voilà les deux images manquantes, mais je ne suis même pas sûr que vous les méritiez.




SBK®09
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
RIDE!*
[* EN PISTE !]
WWW.SBKTHEGAME.COM
3+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360
PC DVD
PlayStation 2
PSP
Black Bean
SBK®09 Superbike World Championship © 2009 Lago S.r.l. Published by Lago S.r.l. Black Bean is a registered trademark of Lago S.r.l. Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. All manufacturers, motorcycles, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. SBK™ and SBK Superbike World Championship © are registered trademarks of Infront Motor Sports License S.r.l
"PlayStation", "PlayStation2","PS2", "PLAYSTATION", "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" PSP (PlayStation®Portable)", and "UMD" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Any other Trademarks used in the Site are trademarks of their respective owners. All Rights Reserved.



10 JOURS GRATUITS
POUR DÉCOUVRIR LE PvP ULTIME !
Offre d'essai : 10 jours GRATUITS
Téléchargez le jeu maintenant
sur war-europe.com
PC DVD
WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING
12+
www.pegi.info

WARHAMMER® ONLINE
AGE OF RECKONING®

Avec la révélation de la Terre des Morts, nouvelle zone de donjon du Roi des Tombes, la guerre entre les royaumes continue de faire rage dans le MMORPG* maintes fois récompensé, Warhammer® Online : Age of Reckoning® (WAR). Entrez dans un monde inspiré par l'univers fantastique et légendaire créé il y a 25 ans par Games Workshop. Profitez de 10 jours GRATUITS sur les champs de bataille de WAR et sortez victorieux du combat Royaume contre Royaume™ !

*MMORPG : jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs





joystick

" Warhammer® Online est un excellent MMO, il propose le meilleur équilibre PvE/PvP du marché "

- Combattez pour les forces de l'Ordre (Nains, Haut Elfes et Empire) ou de la Destruction (Peaux-Vertes, Elfes Noirs et Chaos) dans une guerre sans merci.
- Faites l'expérience d'un combat Royaume contre Royaume (RvR) nouvelle génération et luttez pour la suprématie de votre royaume ! Faites le siège de la capitale ennemie et envahissez les déserts arides de la Terre des Morts.
- Maniez magie dévastatrice et armes mortelles. Grâce au soutien des joueurs alliés, pourchassez des créatures terrifiantes et achevez des Quêtes Publiques™ innovantes.
- Jetez-vous corps et âme dans une quête épique et remplissez votre Livre de la Connaissance ! Cette véritable encyclopédie retrace votre voyage à travers le jeu et vous permet de déverrouiller des informations détaillées sur les monstres, de nouvelles aptitudes et de précieuses récompenses en jeu.

Téléchargez l'offre d'essai 10 jours GRATUITS et partez combattre sur les fronts de Warhammer® Online : Age of Reckoning®. Un monde rempli de batailles et d'aventures vous attend !



www.war-europe.com

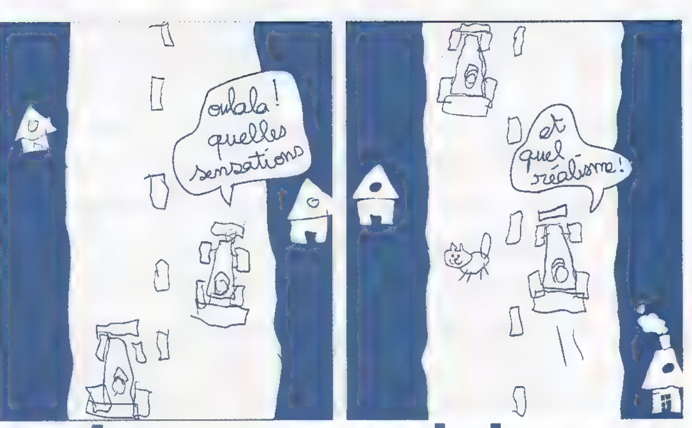
MYTHIC ENTERTAINMENT

GRENADE®



Batman...

...Arkham Asylum aurait dû sortir en juin, ce sera « à la fin de l'été ». Aux dernières nouvelles, le jeu ne serait pas prêt et les développeurs donnent tout ce qu'ils ont pour boucler le projet. Enfin... quand je dis tout ce qu'ils ont, je parle surtout de leurs vacances.



Incroyable mais vrai

Je dois vous avouer un truc, le sens de l'humour de certains éditeurs m'échappe un peu. Tenez, Codemasters par exemple, cela fait près d'un an que ces roublards d'Anglais nous annoncent un jeu de F1 sur PC et ce n'est que maintenant qu'ils nous le confirment « officiellement ». Parce que, voyez-vous, avant ce n'était probablement pas assez officiel. Alors il faut l'annoncer à nouveau, histoire d'être bien sûr et de ne pas oublier. Bref, F1 2010 proposera, comme son nom ne l'indique pas, tout le contenu du championnat du monde de Formule 1... 2009. Les pilotes, les voitures, les circuits et tout le tralala. Le titre sera propulsé par le fameux moteur EGO déjà utilisé avec succès dans l'excellent Race Driver GRID et devrait s'en rapprocher niveau gameplay, avec la volonté affirmée de faire vibrer les joueurs comme rarement. Codemasters ne daignant toujours pas montrer des images du titre, prévu pour le courant de l'année prochaine, nous les avons nous-même dessinées.



Un moindre mal



Brad Wardell l'affirme : Demigod se vend très bien. Le PDG de Stardock n'ignore évidemment pas que le jeu a été piraté comme jamais mais il reste malgré tout très optimiste. Et pour cause, après une petite semaine d'exploitation, le jeu de stratégie s'est hissé à la troisième place des charts américains. Rappelons que Demigod ne contient aucune protection DRM afin, selon l'immuable politique de Stardock, de libérer les joueurs honnêtes de contraintes qui n'affectent finalement jamais les pirates. Cependant, Brad rappelle tout de même à ceux qui profiteraient du titre sans l'avoir payé, qu'à partir du moment où ils ne rémunèrent pas ses auteurs, ils doivent admettre n'être qu'une bande de sales voleurs. Une opinion évidemment partagée par toute la rédaction. Car nous, les pirates, on les sent venir.



STAR TRUC

Parfois, certaines personnes croient utile de répondre à une question que personne ne se pose. Ce mois-ci, c'est un certain Ben Hoyt, producteur chez Paramount Digital Entertainment, qui nous explique pourquoi nous n'avons pas droit à une adaptation du dernier film Star Trek, réalisé par l'incontournable J.J. Abrams (Alias, Lost). Selon notre ami, la seule raison est qu'il n'était pas possible de proposer une production de qualité sans rogner à mort sur le temps de développement. Du coup, le seul jeu ayant un vague (très vague) rapport avec le long-métrage sera un ridicule petit shoot them up nommé Star Trek D.A.C. et distribué uniquement sur Xbox Live Arcade et Playstation Network. La bonne nouvelle, c'est qu'il nous restera plein de pognon pour acheter de vrais jeux.





Faites vos jeux

Quand vous lirez ces lignes, Blueberry Garden, grand vainqueur de l'Independent Games Festival 2009 sera disponible sur Steam (www.steampowered.com). Ce qui veut dire que vous pourrez, au choix, vous jeter dessus et faire confiance au jury de l'IGF ou attendre notre verdict à paraître dans le prochain numéro, si tout va bien. Entre nous, et en toute impartialité, à votre place j'opterais pour la deuxième solution.

C'est *gonflé !*

Attention, ce texte va vous mettre un énorme coup de stress ! Donc si vous êtes cardiaque, passez votre chemin et allez faire une pétanque ou un marathon en sabots. C'est que je me dois de vous annoncer l'arrêt de la production du film basé sur BioShock. Une décision manifestement douloureuse pour Universal, forcé d'en arriver à une telle extrémité en raison d'un budget mal calculé et désormais estimé à… 160 millions de dollars ! Pour d'évidentes raisons, le studio cherche des solutions afin d'économiser un peu de pognon avec, en première possibilité, une délocalisation des lieux de tournage. Ceux-ci pourraient déserter Los Angeles pour une région financièrement plus clémente. Bref, ce n'est pas du tout gagné et certains parlent déjà d'un nouveau « Halo » dont l'adaptation avait, elle aussi, été interrompue avant d'être purement et simplement annulée.

Un jeu à terre



Pendant que vous faisiez je ne sais quoi avec je ne sais qui dans des endroits que je n'ose imaginer, le petit monde du jeu vidéo s'agitait autour du dernier projet d'Atomic Games : Six Days in Fallujah. Normalement édité par Konami et prenant pour cadre une bataille controversée de la guerre d'Irak, ce FPS guerrier a manifestement posé quelques soucis à pas mal de monde. Certains y voyaient déjà une vision biaisée d'une guerre beaucoup trop proche, quand d'autres se massaient déjà le ventre à l'idée d'un magnifique plaidoyer pour la fraternité entre soldats. Visiblement agacé par toutes ces chamailleries, l'éditeur japonais a préféré retirer ses billets du projet, en laissant les petits gars d'Atomic dans l'expectative. Ceux-ci se disent « surpris » de la décision et précisent que le projet avançait à bon rythme. À l'heure actuelle, ils espèrent toujours trouver un éditeur assez suicidaire pour reprendre un projet qui s'annonçait à peu près aussi impartial et mesuré que le Black Hawk Down de Ridley Scott.

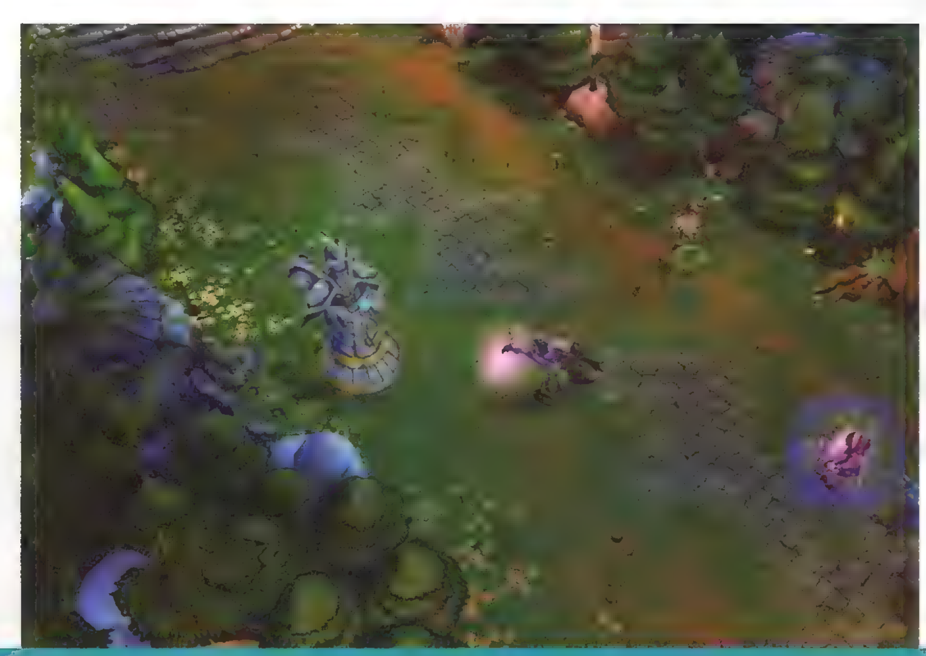
Race On…

…fera suite à Race, Race 07 et GTR Evolution. La grosse nouveauté du jeu (également proposé en extension pour Race 07) sera l'ajout des « muscle car » américaines. C'est-à-dire des péniches inconduisibles qui n'intéressent personne… sauf les ricains.











Elle me dit quelque chose la gueule de ces arbres…

- Genre : Digne héritier
- Éditeur : GOA
- Développeur : Riot Games/États-Unis
- Sortie prévue : Automne 2009

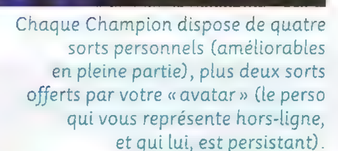
LEAGUE OF LEGENDS



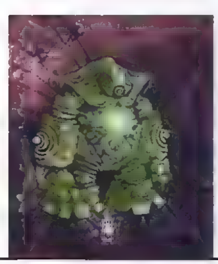
Ne vous fiez surtout pas à son possible acronyme, League of Legends n'a vraiment pas grand-chose de drôle. Il n'a même absolument rien de drôle. Dans cette énième « version professionnelle » de DotA (un des plus fameux mods de Warcraft III, pourvu de fans par milliers), vous êtes juste invité à castagner un adversaire à coups de clics. Tragique, mais excellentissime. Et autant vous le dire de suite, cette nouvelle itération possède de sérieux atouts pour égaler sinon dépasser la production originelle. Rien que ça. Tous ceux ayant été déçus par Demigod (quelques milliers de pirates) ou qui trouvent - à juste titre - que le célèbre mod commence à vieillir peuvent donc se réjouir : le divin descendant est en gestation !

Dis bonjour à papa !

Riot Games, ça vous parle ? Si je vous dis Los Angeles ? Naissance en 2006 ? Pamplemousse ? Vous ne connaissez pas, et c'est bien normal, League of Legends étant le premier gros projet de ce studio californien. Quand moi je vendais mes premiers paninis à la fac, certains d'entre eux bossaient déjà sur des titres comme Total Annihilation, Warcraft III ou World of Warcraft. Mieux encore, deux des éminents membres du staff (dont « Guinsoo ») faisaient partie de la fine équipe qui a conçu le vrai DotA. Une donnée fondamentale et rassurante qui assure le respect de la mécanique originelle. Petite piqûre de rappel : comme DotA, League



Chaque Champion dispose de quatre sorts personnels (améliorables en pleine partie), plus deux sorts offerts par votre « avatar » (le perso qui vous représente hors-ligne, et qui lui, est persistant).

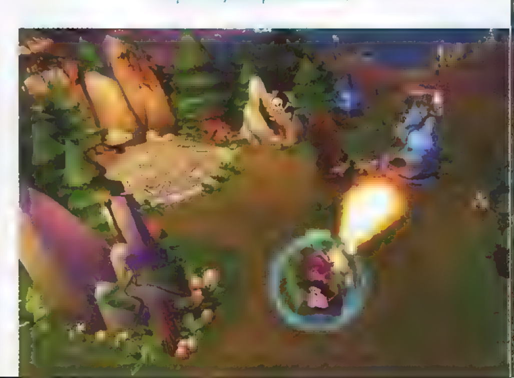














Voici vos sbires. Ils sont atrocement cons, mais fort utiles !

Rien ne vaut une petite tanière de creeps pour faire monter son XP !

of Legends est un jeu purement multi dans lequel on contrôle un personnage, vu de haut, ayant pour mission d'anéantir la citadelle adverse. Pour ce faire, notre bon monsieur est épaulé par une armée de « serviteurs », entièrement contrôlés par une I.A. et spawnant par petits groupes, à intervalles réguliers. Pouvant s'équiper de matos, se doter de diverses potions et acquérir de nouveaux sorts et capacités au fil de ses assassinats, notre champion doit donc avancer en terre ennemie tout en contenant la progression de son homologue adverse. Simpliste sur le papier, la recette fait miracle sur le terrain où les rixes ne s'arrêtent jamais. Pour vous donner une grossière idée de la partie type, il s'agit presque simultanément de chercher à tuer le champion adverse, brûler la cervelle de ses cinquante mille sbires, acheter du matos (des dizaines et des dizaines de pièces, réparties en catégories et sous-catégories), améliorer les capacités de son poulain (quatre par champion), et se frayer un chemin à travers la base ennemie (bien évidemment gardée par une myriade de tours). Mous du clic s'abstenir ! Pas cagnards les gars de chez Riot en plus, qui ont déjà pondu 22 champions, tous arborant des looks et des spécialités bien distinctes : de la sorcière de six ans au minotaure enragé en passant par le savant fou, il y en aura pour tous les goûts. Moi qui ai fait une partie en duel (jouable à 12 au maximum), je peux vous dire que les sensations sont d'ores et déjà excellentes.

Allèchantissime

En réalité, League of Legends ressemble fort à un jeu estampillé Blizzard. Question de graphismes et d'univers, on pense de suite à du Warcraft III, avec ses couleurs criardes, son design cartoon et son background Fantasy. Questions de finitions aussi : interface, character design, textures, prise en main, ergonomie, rythme de jeu, progression, League of Legends est aussi propre que les cheveux de Silvio Berlusconi. Beau boulot également (de visu) concernant tout ce qui est ladder et matchmaking, entièrement administré par GOA, ce qui est plutôt normal au vu de son expérience dans le Free 2 Play.
Bref, League of Legends a tout de la grosse bonne surprise, et encore, j'ai gardé le meilleur pour la fin : il sera gratuit ce petit. Oui, gratuit comme l'amour, la paix et le Vélib la première demi-heure. Plus précisément, League of Legends sera un Free 2 Play, soutenu par les traditionnelles micro-transactions. Si on peut toujours craindre que cela avantage les joueurs les plus fortunés (même si rien n'a été dit encore à ce sujet), on apprécie quand même, ne pas avoir à payer pour essayer, c'est toujours bonard ! Et vous vous demandez quand passe le Père Noël ? Ben, en automne. Une bêta devrait voir le jour d'ici à cet été.

SUNDIN



Parce qu'ils le valent bien



Dans les idées stupides qui m'ont traversé l'esprit avant de rédiger ce texte, il y avait celle de vous lister les cent personnes les plus influentes de l'année 2008 selon l'hebdomadaire américain Time. Ce qui aurait pu être drôle si ça n'était finalement pas plus pénible pour moi que pour vous. Alors je vais me contenter de vous dire que parmi ces gens d'importance, figurent en uniques représentants du monde vidéoludique, Dan et Sam Houser. Les deux frères fondateurs de Rockstar (Grand Theft Auto IV, Bully) se retrouvent classés en raison de leur vision au vitriol d'une culture américaine décadente. L'argumentaire va tellement loin que les responsables du choix vont jusqu'à les présenter comme des Balzac ou Dickens des temps modernes ! Une preuve de plus qu'avec le temps, les mentalités évoluent dans le bon sens. Néanmoins, et sans vouloir jouer les rabat-joie, les frangins auraient tout de même mérité de figurer en bonne place dans le classement des cent personnes les moins foutues d'optimiser un jeu pour PC.

Thief 4...

...a finalement été confirmé par Eidos qui en profite pour nous rappeler que le jeu ne s'appelle pas Thief 4 mais (attention les yeux), Thi4f. C'est la seule chose que l'éditeur anglais a bien voulu nous dire et, très franchement, il aurait pu s'en passer.



Pente glissante

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'éditeur américain THQ ne se porte pas très bien. Le bilan de sa dernière année fiscale est même plutôt catastrophique avec des pertes affichées de plus de 430 millions de dollars. La société estime que ce lourd bilan est, en grosse partie, provoqué par les mauvais résultats de ses jeux de catch et de ses titres spécialement destinés aux jeunes enfants. Pas grave, d'après les responsables de la compagnie qui tablent sur une grosse remontée grâce à sa franchise Marvel Superhero Squad (pour les mômes) et trois mystérieux titres casual qui devraient soi-disant faire de gros cartons. On l'espère de tout cœur parce que sinon ce sont les employés qui vont les faire, les cartons.

Phrases à la con

Mercredi 13 mai 2009, **11h15**

Yavin : Personne ne saura jamais la vraie lose de cette news.

Yavin : Je ne me souvenais plus du terme et j'ai dû me résoudre à taper « médecin des oreilles » dans Google.



Pan !



La roulette russe, c'est peut-être très amusant quand on a un petit pois dans la tête mais pour les esprits doués de raison, c'est un poil trop risqué. La solution réside peut-être dans ce revolver doté d'un ballon qui éclatera de manière complètement aléatoire. Avec un tel jouet, nul doute que vous ferez l'admiration de vos amis, de leurs femmes, de leurs enfants et surtout, oui surtout, de tous les O.R.L de France et de Navarre.

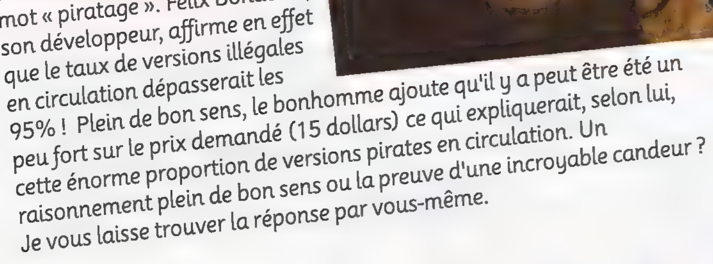
« Debout là-dedans ! »







Destin tragique



Après World of Goo ou Demigod, c'est au tour de l'excellent jeu indé And Yet It Moves www.andyetitmoves.net de comprendre tout le sens du mot « piratage ». Felix Bohatsch, son développeur, affirme en effet que le taux de versions illégales en circulation dépasserait les 95% ! Plein de bon sens, le bonhomme ajoute qu'il y a peut être été un peu fort sur le prix demandé (15 dollars) ce qui expliquerait, selon lui, cette énorme proportion de versions pirates en circulation. Un raisonnement plein de bon sens ou la preuve d'une incroyable candeur ? Je vous laisse trouver la réponse par vous-même.



Déjà vu

Duke Nukem parti rejoindre un monde meilleur, son remplaçant en matière d'arlésienne s'intitule… « Alan Wake ! » Le thriller psychologique de Remedy Entertainment (Max Payne 1 & 2), dont le développement a commencé en 2005, ne nous donnait d'ailleurs plus aucune nouvelle depuis un petit bout de temps. Aujourd'hui, les développeurs finlandais réparent cette erreur et nous jurent que tout va bien. Ils ajoutent avoir signé avec la société Imagination Studios pour la gestion de la motion capture et des animations du titre. En clair, il n'y a pas le moindre souci et, de toute façon, si vous vous référez à la news précédente, il vous reste encore huit bonnes années avant de commencer à paniquer.



The Crossing...



...voit son développement s'arrêter pour une durée indéterminée.Rappelons que ce FPS d'Arkhane Studios a (avait ?) pour ambition de remplacer les I.A. par des joueurs en chair et en os. Ce ne sera donc pas pour tout de suite.

PUBLICATION JUDICIAIRE

Par jugement du 30 octobre 2008, le Tribunal correctionnel de LAON (02) a condamné Monsieur DESHAYES Yves, né le 05/03/1986, demeurant TERGNIER(02) à deux ans d'emprisonnement dont 18 mois avec sursis avec mise à l'épreuve pour des faits d'escroquerie en récidive à TERGNIER entre le 26 et le 29/08/08 au préjudice de la société ANKAMA GAMES (jeu en ligne www.DOFUS.com) et de vol en récidive à TERGNIER entre le 27 et le 28/08/08, ainsi qu'à la publication de la décision dans le magazine JOYSTICK dans deux numéros consécutifs et sur le site www.jeuxonline.info pendant 2 mois.



Les SIMS 3
LE GUIDE OFFICIEL
POUR COMMENCER UNE NOUVELLE VIE
EN VENTE ACTUELLEMENT
PC DVD ROM
Mac
LE GUIDE OFFICIEL
LES SIMS 3
Les SIMS 3
EA
12+
www.pegi.info
• Un guide complet de 260 pages pour tout savoir sur votre nouveau jeu préféré !
• Découvrez toutes les facettes de la personnalit de vos Sims : caractères, humeurs, aspirations...
• Apprenez comment construire des intérieurs et des jardins sophistiqués qui vous correspondent !
• Un poster géant avec le plan ultra détaillé de la ville : tout ce qu'il faut savoir d'un simple coup d'oeil !
• Personnalisez tous vos décors pour créer votre propre mobilier et faire preuve d'originalité !
• Atteignez vos objectifs à court et à long terme en suivant les conseils de nos spécialistes !
© 2009 Electronics Arts Inc. Electronic Arts, Les Sims, EA et le logo EA sont des marques commerciales des marques déposées
d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EA™ est une d'Electronic Arts™

CaraMail est de

Sauvez CaraMail !

Inscrivez-vous maintenant et conservez votre adresse CaraMail !

La messagerie gratuite que vous attendiez !

Pionnier européen de la messagerie électronique, GMX s'impose comme la réponse idéale à vos besoins en communication. Avec plus de 11 millions d'utilisateurs, GMX propose depuis 1997 des solutions de messagerie moderne, présentant un maximum de sécurité et de confort. GMX est également présent en France.

GMX : innovant, intelligent, différent.







Les dialogues seraient aussi animés qu'une pause-café à Joy !



Genre : Post Gothic Moderne
Éditeur : Koch Media
Développeur : Piranha Bytes
Sortie prévue : Fin 2009

RISEN

Non, ne comptez pas sur moi pour débiter des clichés sur les Allemands ! Sur leur soi-disant excellence militaire, leur finesse culturelle soluble dans le houblon et le schnaps, leur football musclé ou leur manque flagrant de fantaisie. Le seul truc sur lequel je suis à peu près d'accord, c'est qu'ils n'ont pas leur pareil pour nous sortir des RPG aussi solides qu'austères. C'est le cas des petits gars de Piranha Bytes, à qui l'on doit la série des Gothic.

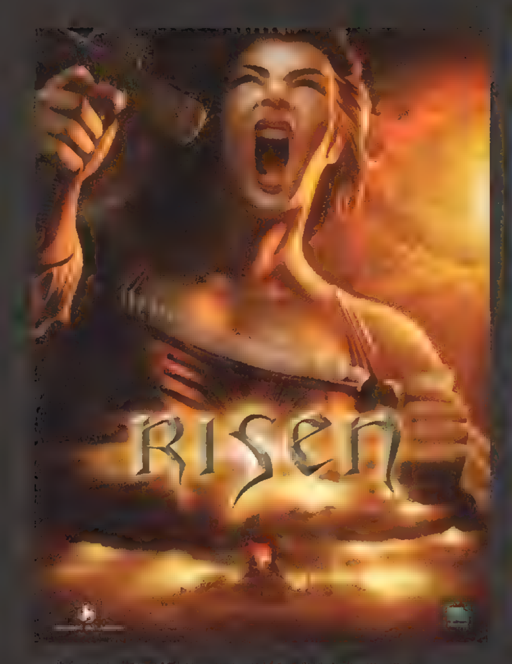


Qui de l'homme ou du monstre va finir au KFC ?

En fait, le héros n'a jamais été sur l'île, il est juste en train de planer.



Pour les trois du fond à qui Gothic n'évoque que de grands dadais habillés en noir rêvant de devenir princes des ténèbres ou VIP au concert d'Indochine, rappelons qu'il s'agissait d'une série de RPG on ne peut plus old school. Plus ou moins des clones teutons des Elder Scrolls avec liberté d'action, statistiques en pagaille et mondes gigantesques à visiter sur fond d'éclate derrickienne.
Cependant, le Germain étant parfois acariâtre, Piranha Bytes s'est embrouillé avec son ancien éditeur, Jowood. On imagine que les insultes entre le studio et son éditeur ont dû voler bien bas surtout qu'en allemand, elles ont une certaine lourdeur. En tout cas, Jowood a refilé



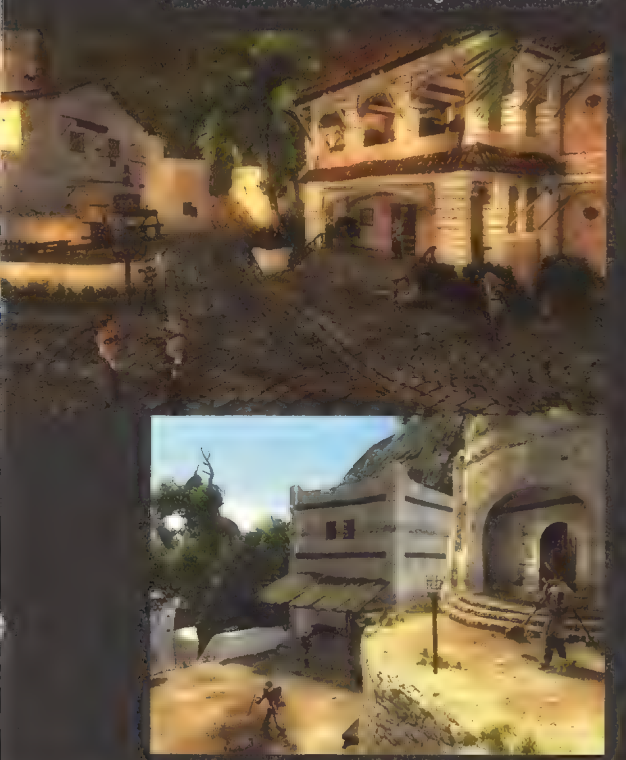


Étrange, on dirait Death Pote qui attend un bigiste !

la licence Gothic à un autre développeur. Du coup, nos Teutons préférés après Harald Schumacher, ont dû repartir de zéro avec un nouveau jeu, un nouveau moteur et un nouvel univers.

On recommence tout !

Le résultat est Risen et est totalement... pas différent d'un Gothic. En même temps, auraient-ils été crédibles et compétents pour nous faire un jeu de bagnoles ou un simulateur de Savonfou ? En fait, des différences avec Gothic, il y en a. S'il s'agit toujours d'un RPG à la troisième personne, le reste varie un peu. D'abord le monde. C'est du médiéval fantastique, mais en plus « délavé ». Pas d'elfes à tous les coins de rue, de dragons vendeurs de talismans ou d'épées géantes démoniaques à l'horizon. Le monde de Risen c'est de la low fantasy et hormis quelques mages un peu pistonnés, le reste n'est pas capable de faire péter une fireball et n'a jamais vu le moindre troll. Piranha Bytes a voulu créer un monde sombre, inspiré de l'écrivain Lovecraft. En clair, quand vous croisez un truc surnaturel, c'est plutôt lui qui vous explose la tête. Il se trouve justement que le surnaturel en question vient de faire son grand come-back : suite à des vagues magiques, des ruines sont sorties de terre un peu partout dans le monde. Le héros du jeu va y être confronté suite à un naufrage sur une île volcanique justement fort bien pourvue en vieux donjons et tas de gravats hantés.



L'île fantastique sans le nain !

Cette île, il faut s'attendre à la parcourir en long et en large. De bien belles balades en perspective quand on sait qu'il faut près d'une demi-heure pour aller d'une côte à l'autre, frittage de monstres non compris. Mais là où les autres RPG proposent des mondes vastes remplis semi aléatoirement, nos petits gars teutons ont tout intégré à la main. Concrètement, le moindre arbre, monstre ou coffre est là pour une raison. Le studio promet même qu'où on aille sur l'île, il y aura un truc intéressant à faire ou à découvrir. Pas facile à tenir comme promesse, mais au moins c'est joli et plutôt varié. En plus, cette île est cohérente car elle est vivante. Les petits bêtes se font bouffer par les grosses, les gens bossent pendant la journée alors que la nuit tous les chats sont gris. Avec ce décor vivant et défini de A à Z, Piranha Bytes a aussi les moyens de proposer une histoire digne de ce nom et pas des quêtes idiotes qui s'enchaînent plus ou moins logiquement jusqu'à ce que vous ayez le niveau pour frapper le boss final. Autant dire que cela pourrait être pas mal surtout que la partie RPG est solide avec juste ce qu'il faut de stats, d'artisanat et de sorts à apprendre librement. Pourtant dans cette masse de classicisme tout germanique, il y a le petit détail qui risque de faire tiquer les puristes : le système de combat. En effet, a contrario du reste du jeu, celui-ci évoque plus le jeu d'action que le jeu de rôles. Pour frapper, il faut donner ses coups à la souris et parer avec le clavier. À 91,3 %, oui on est précis outre-Rhin, la baston dépend de vos petits doigts boudinés et graissés à la chips et non des stats de votre perso. Le studio affirme avoir mis suffisamment de garde-fous pour que votre petit cousin aux 62 doigts aille tout fritter au niveau un, mais ce mélange RPG et action pourrait déranger. De toute façon, on vous en reparle très rapidement. J'ai ressorti l'Assimil de la langue de Goethe pour me plonger quelques dizaines d'heures dans le bousin, histoire d'avoir plus de détails pour nos prochains numéros.

Freedom Fries





Abracadabra



Tous les vieux fans de jeux d'aventure vous le diront : les chefs-d'œuvre édités par Sierra, c'était quand même autre chose que ce qu'on nous sert maintenant. Délire de vieux fans nostalgiques aux souvenirs corrompus ? Simple constat de ce qui était alors l'âge d'or d'un genre aujourd'hui malmené par d'autres, plus populaires ? Plutôt que de vous balancer une opinion personnelle dont vous vous fichez éperdument, jugez plutôt par vous-même. Pour cela, il vous suffit d'être connecté à Internet et de taper **http://sarien.net** *dans la barre d'adresse de votre navigateur préféré. Vous pourrez jouer à King's Quest, Leisure Suit Larry, Police Quest, Space Quest 1 & 2 ou encore The Black Cauldron avec la possibilité de croiser, dans votre partie, les autres joueurs connectés ! O.K. Ça ne sert absolument à rien, mais si vous n'êtes pas content, dites-le tout de suite, que j'aille plutôt tricoter des écharpes en poil de gnou.*

Hideo Kojima...

...l'affirme : il veut développer des jeux jusqu'à sa mort. La seule chose qui pourrait le détourner de sa passion étant le voyage dans l'espace. Ses détracteurs savent donc quoi faire pour s'en débarrasser. Une grosse catapulte et, vlan, dans les étoiles.



Frapadingue

Sans vouloir jouer les vendeurs d'aspirateur du dimanche, je tiens là le clavier qu'il vous faut. L'engin n'est ni particulièrement beau, ni particulièrement silencieux, mais il dispose d'un énorme avantage sur la concurrence : il est étanche. Oui, étanche, et pas seulement lavable. Vous pourrez donc le plonger dans la flotte sans qu'il vous lâche trois secondes plus tard. En revanche, impossible de savoir s'il est possible de le coller dans l'eau pendant qu'il est branché pour, par exemple, continuer à taper tout en faisant la vaisselle. Oh bah après tout, pourquoi ne pas élucider ce mystère ? Ce que je m'en vais essayer de ce pas !
www.firebox.com/product/2329/Washable-Keyboard

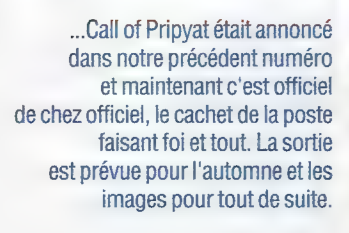


Ou pas



Parmi les plus belles histoires d'amour du jeu vidéo, nul doute que celle liant la franchise Tom Clancy à Ubisoft semble ne jamais devoir s'arrêter. Un sentiment confirmé par l'annonce d'un quatrième épisode de la série Ghost Recon. Comment ça, un quatrième ? Attendez, nous avons eu droit à Ghost Recon 1 et 2. Bon, jusque-là tout va bien. Ghost Recon Advanced Warfighter a suivi ainsi que sa suite, mais aucune trace d'un troisième opus ! Alors à quoi correspond ce nouveau jeu annoncé pour une sortie au plus tard en 2010 ? Seul Ubisoft le sait et semble penser que ça va nous tracasser au point de vous en faire part. Alors que, comme vous le voyez, on s'en fout complètement.

S.T.A.L.K.E.R...



...Call of Pripyat était annoncé dans notre précédent numéro et maintenant c'est officiel de chez officiel, le cachet de la poste faisant foi et tout. La sortie est prévue pour l'automne et les images pour tout de suite.





SPORE AVENTURES GALACTIQUES

- Genre : Play Doh
- Éditeur : Electronic Arts
- Développeur : Maxis/États-Unis
- Date de sortie : 23 juin 2009



La dernière fois que j'ai posé les yeux sur Aventures Galactiques, c'était lors d'une présentation parisienne. Je me souviens avoir été dubitatif sur la réelle puissance du Créateur d'Aventure censé enrichir la phase galactique du jeu. Maintenant que j'ai une version provisoire de cette extension de Spore entre les mains, je peux enfin constater que si les possibilités sont un poil plus nombreuses que je ne le croyais, la maniabilité en revanche risque de ne pas toujours être au top.
La création d'un scénario commencera par le choix d'une planète de base, la constitution d'une galerie de protagonistes (on pourra les créer directement ou les piocher dans Sporepedia), des bâtiments et d'items utiles à l'aventure. Il est également possible de changer l'aspect de la planète, d'y mettre de la végétation, des reliefs, des routes et des étendues d'eau.



Problème de taille

Premier souci, il est impossible de régler la taille des objets que l'on pose, ni de les déformer. On a du coup les plus grandes peines du monde à construire un décor où tout est à peu près à l'échelle. De même, les outils de déformation du terrain se révèlent vite peu pratiques car peu précis. C'est parfois comme si on essayait d'arranger un jardin japonais à la pelleteuse. Une fois les éléments soigneusement rangés sur la palette, on pourra construire l'histoire proprement dite. Il ne sera guère possible de pondre des scénarii très compliqués, puisque si l'on peut assigner des buts au « Capitaine » (le personnage du joueur), ces objectifs doivent s'enchaîner les uns aux autres sans arborescence. En revanche, on peut rendre les choses plus passionnantes avec des plates-formes amovibles ou des trappes bondissantes pour donner un côté jeu de plates-formes.
En l'état, l'éditeur d'aventure semble plein de promesses en dépit de ces quelques défauts, mais l'on ne pourra réellement juger de l'intérêt de la chose qu'à l'aune de la qualité des niveaux imaginés par les utilisateurs. Récupérable via Sporepedia, on pourra aussi choisir de s'abonner aux productions des meilleurs level designers amateurs parmi nos contacts. La poignée de niveaux mis à disposition par Maxis risquent en effet de ne pas nous amuser bien longtemps car écœurantes de mièvrerie. En attendant, je vais m'efforcer de finir le scénario que je mets au point en ce moment, l'histoire d'un pigiste perdu au milieu de ses pages en retard… et tout ce que je peux vous dire pour le moment, c'est que ce ne sera pas une histoire qui finit bien.

Savonfou

Il faudrait qu'ils m'expliquent comment ils rajoutent les confettis.



Avec un peu d'habitude et de préparation, on construit les décors très vite.



Griffes électriques, canons lasers, jetpacks… Aventures Galactiques introduit également des équipements énergétiques.



J'avoue que je n'ai pas bien compris le coup de la grosse scène de bataille avec en fond la musique de Rabbi Jacob.

VIRTUAL FAMILIES

>GENRE : GESTION >DÉVELOPPEUR : LAST DAY OF WORK >www.virtualfamilies.com



Au cas où vous vous poseriez la question c'est nettement moins joli que Les Sims 3.

À ma gauche : Les Sims. À ma droite : une photocopieuse et pas bien loin, les développeurs de Last Day of Work, prêts à coller les premiers dans la seconde. C'est qu'après trois épisodes de Virtual Villagers, il était temps de changer d'air ! Nos mignons petits bonshommes évoluent cette fois, en famille, dans de jolies maisons dotées du confort moderne. À nous de les éduquer comme des animaux, en leur faisant répéter dix fois les mêmes tâches, histoire qu'ils comprennent que, non, il ne faut pas faire pipi sur le mur du salon en présence des voisins venus prendre l'apéro. Malgré sa réalisation graphique sympa comme une après-midi pique-nique, Virtual Families déçoit par son manque d'originalité flagrant et ses mécaniques de jeu dépassées. Néanmoins, il pourra toujours convenir aux configurations les plus modestes en remplissant parfaitement son rôle de Sims du pauvre.



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants

LE JEU DU MOIS

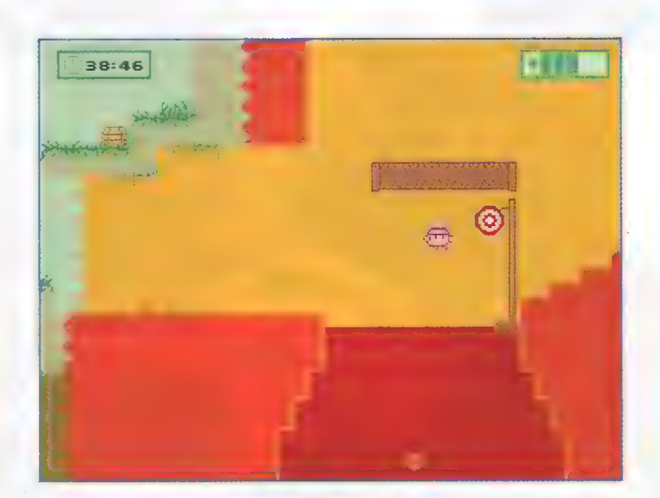
IN SIXTY SECONDS

>GENRE : PLATEFORME
>DÉVELOPPEUR : WILLIAM BROOM
>http://forums.tigsource.com/index.php?topic=5762.0

Qu'est-il possible de faire en une petite minute ? Rater un œuf à la coque, boire trois litres de vodka et mourir ou réussir l'improbable défi de parvenir à regarder BFM TV sans manger votre canapé ? J'ai beaucoup mieux ! D'après le développeur de cet excellent jeu de plateforme, en 60 secondes vous pourrez récolter dix power up, explorer 4 mondes, affronter un redoutable boss et même assister à plusieurs fins différentes.

Un gros air de pipeau ? Absolument pas, car vous découvrirez vite (très vite, même) que tout est vrai à la seule condition de vous dépêcher pour boucler l'aventure car pendant que vous réfléchissez, le chrono ne vous attend pas. Réalisation exemplaire, gameplay léché et concept excellent font de In Sixty Seconds un titre impressionnant sur lequel vous risquez de passer, paradoxalement, plusieurs heures.



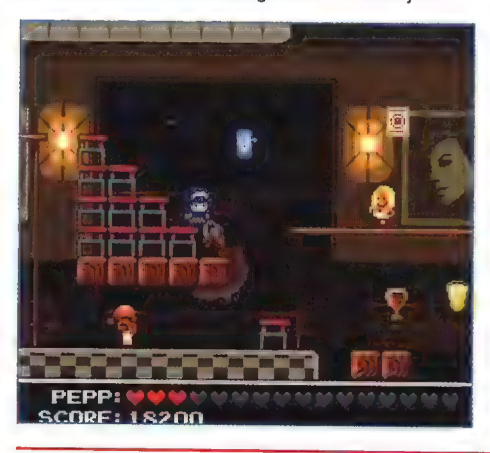


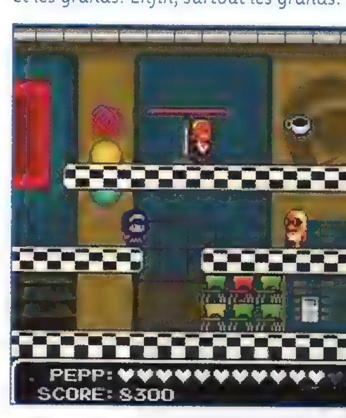
PANDALAND

>GENRE : PLATEFORME >DÉVELOPPEUR : N.C. >www.pandaland.nu

Vous aimez les parcs d'attractions, mais vous trouvez ça trop cher. C'est normal, nous aussi et au lieu d'aller dilapider vos économies dans ces gouffres à pognon, pourquoi ne pas tenter une petite excursion à Pandaland ? Là-bas, tout est coloré, les musiques sont joyeuses et vous n'aurez qu'à gambader de gauche à droite en collectant tout un tas d'items plus mignons les uns que les autres. Bon, en revanche, tous les animateurs présents sur place tenteront de vous zigouiller mais toujours avec cette bonne humeur qui caractérise les endroits paradisiaques. Prenez quand même garde aux nombreux trous disséminés sur votre passage, ce serait vraiment trop bête de tomber dedans et de ne pas visiter tous les jolis endroits spécialement conçus pour égayer votre séjour. Véritable usine à rêves, Pandaland est ouvert de midi à minuit et inversement. N'hésitez plus, venez nombreux.

Très jouable, Pandaland ravira les petits et les grands. Enfin, surtout les grands.

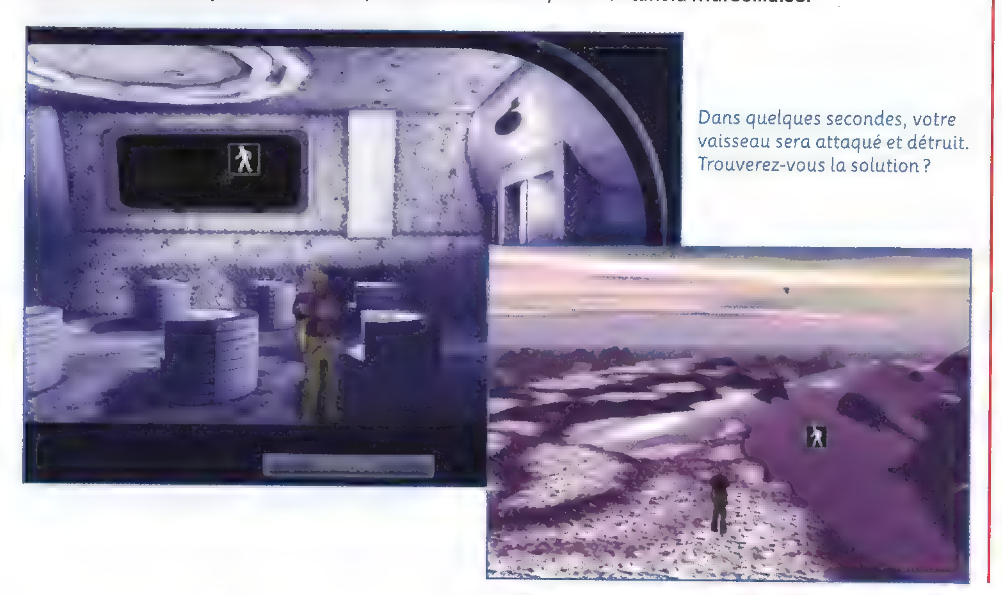




COSMOS QUEST III

>GENRE : AVENTURE >DÉVELOPPEUR : ILIA > www.cosmos-quest.com

Et si le vrai luxe, c'était l'espace ? Et s'il était essentiel d'aller y faire un petit tour avant 50 ans pour ne pas donner l'impression d'avoir raté sa vie ? Allez les enfants, il s'agit de votre honneur là, ce n'est pas le moment de déconner alors, hop, on embarque. Vous voilà donc aux prises avec un jeu d'aventure « point & click » à l'ancienne, directement inspiré de la série Space Quest, de Sierra. Oh, je vois bien vos yeux briller quand je cite une série aussi culte que celle-là alors sachez que vous retrouverez tout ce que vous aimiez, de l'interface un peu reloue à l'humour omniprésent en passant par des énigmes parfois trop tarabiscotées. Mais comme vous êtes des petits fous, rien ne vous fait peur et vous embarquez la tête haute, la main sur le cœur, en chantant la Marseillaise.



Dans quelques secondes, votre vaisseau sera attaqué et détruit. Trouverez-vous la solution ?

DARK SOULS

>GENRE : RPG >DÉVELOPPEUR : WARFARE STUDIOS >www.warfarestudios.com

Vous avez tout essayé mais, définitivement, la Super Nintendo, vous êtes accro. Replonger dans les jeux de votre enfance pourrait être dangereux, c'est pourquoi de gentils bénévoles vous ont concocté de quoi tenir le coup. Grâce à Dark Souls, vous retrouverez l'aspect d'un jeu de votre console favorite mais aussi ses mécaniques désuètes car ce RPG à l'ancienne vous fera traverser plus de 40 endroits magiques à l'aide de six personnages (tous jouables) empêtrés dans une fabuleuse épopée dont ils reviendront changés à jamais et bla et bla et re-bla, vous connaissez la rengaine, ça fait 600 fois qu'on vous la sert. Bref, le titre se révèle plutôt bien foutu, doté d'une histoire riche en rebondissements et d'une durée de vie dépassant facilement la quinzaine d'heures.

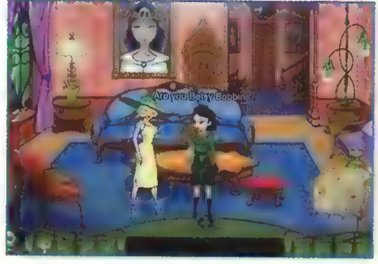


Au bout du chemin, comme à tous les bouts de chemin de ce genre de jeu, il va se passer un truc.

EMERALD CITY CONFIDENTIAL

>GENRE : AVENTURE >DÉVELOPPEUR : WADJET EYE GAMES >www.wadjeteyegames.com

Moi, c'est Petra, unique détective privé traînant dans les rues puantes d'Emerald City. Nous sommes en 1940 et je viens de recevoir la visite d'une dénommée Dee Gale. Elle me demande de l'aider à retrouver son fiancé disparu, sûrement parti batifoler avec une pouffe péroxydée. Qu'importe, la miss allonge un sacré paquet de biftons sur la table. Je prends l'affaire, faut bien bouffer. Et tant pis si cela cache quelque chose, tant pis si cela doit m'amener à fricoter avec la pègre du coin. Je suis prête, je n'ai peur de rien. Enfin... je crois.



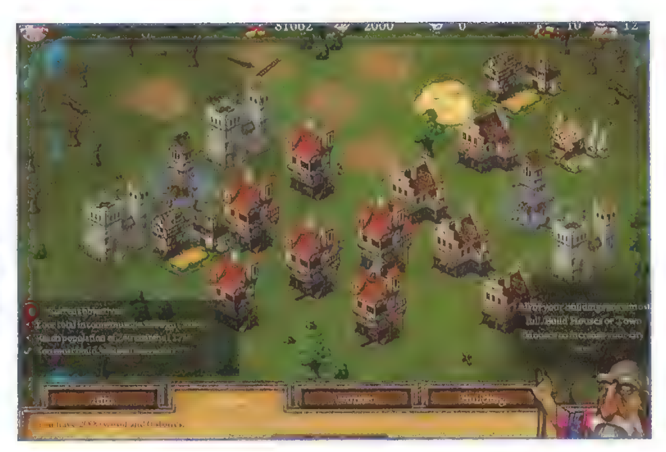
Des dessins de haute volée.



BE A KING

>Genre : Stratégie >Développeur : 300 AD
>www.300ad.com

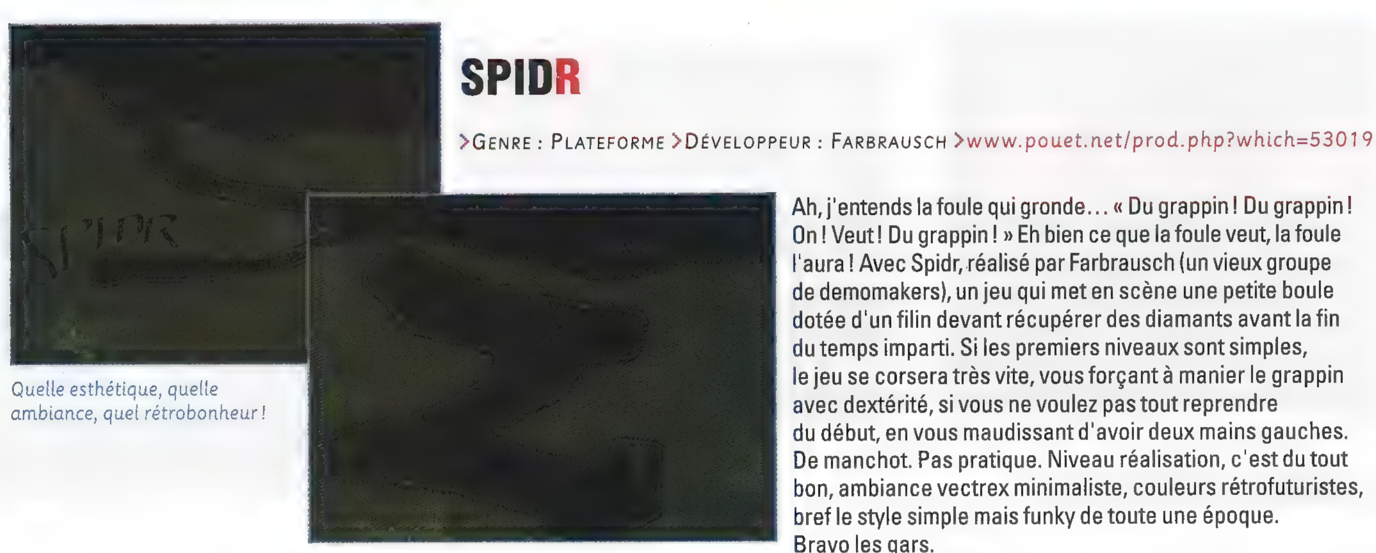
Prince, ce n'est pas forcément un mauvais statut, mais il manque encore un petit quelque chose, un petit échelon à grimper afin d'arriver au bout d'une grande destinée. Pour ce faire, il va falloir prouver sa valeur en gérant un petit pays et en le protégeant d'infâmes envahisseurs. Après quelques minutes de jeu, construire, défendre et maintenir des villes et des villages n'auront plus aucun secret pour vous et vous pourrez commencer à rêver au trône tant convoité. Facile à prendre en main, très joli tout en profitant d'animations étonnantes, Be a King fait l'effet d'une brise d'été caressant une nuque chauffée à blanc par le soleil du midi.



À chaque mission ses objectifs, tâchez de les remplir !

SPIDR

>Genre : Plateforme >Développeur : Farbrausch >www.pouet.net/prod.php?which=53019



Quelle esthétique, quelle ambiance, quel rétrobonheur !

Le filin remonte lentement tout seul, pour ne jamais laisser le joueur se coincer.

Ah, j'entends la foule qui gronde... « Du grappin ! Du grappin ! On ! Veut ! Du grappin ! » Eh bien ce que la foule veut, la foule l'aura ! Avec Spidr, réalisé par Farbrausch (un vieux groupe de demomakers), un jeu qui met en scène une petite boule dotée d'un filin devant récupérer des diamants avant la fin du temps imparti. Si les premiers niveaux sont simples, le jeu se corsera très vite, vous forçant à manier le grappin avec dextérité, si vous ne voulez pas tout reprendre du début, en vous maudissant d'avoir deux mains gauches. De manchot. Pas pratique. Niveau réalisation, c'est du tout bon, ambiance vectrex minimaliste, couleurs rétrofuturistes, bref le style simple mais funky de toute une époque. Bravo les gars.

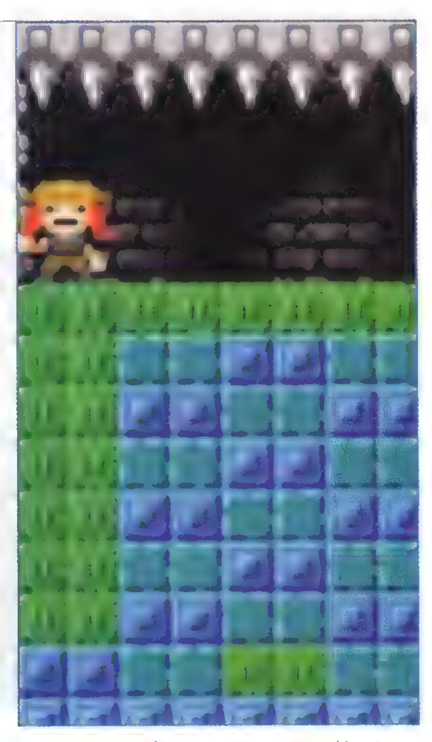
TOMBED

>Genre : Plateforme
>Développeur : Auntie Pixelante
>www.auntiepixelante.com/?p=423



Auntie Pixelante est la reine pour sortir des petits softs tout bêtes, tout simples, mais tellement bien foutus et addictifs qu'elle devrait régulièrement s'excuser pour toute la productivité qu'elle fait perdre aux gens à travers le monde. Car ce n'est pas avec Tombed que ça va s'arranger. En bon rejeton du cultissime M. Driller (1999), Tombed met en scène la petite Jane, coincée dans un puits sans fond et ayant pour seule compagnie un mur en train de descendre pour l'écraser. Jane doit alors creuser pour descendre le plus vite possible, en essayant de choisir le chemin ayant le plus de chances de la laisser en vie. Stressant et bien pensé, Tombed met en péril votre rythme cardiaque et votre emploi, sauf si vous travaillez de chez vous, comme moi (hin hin hin).

À force de faire l'idiote aussi, il fallait bien que ça lui arrive, hein.



En creusant sur le vert, vous pourrez détruire tout un pan de pierre et avancer plus vite.

JUDITH

>Genre : Aventure
>Développeurs : Increpare Games
>www.increpare.com/2009/04/judith/

Plus proche du conte interactif que du véritable jeu, Judith vous fera frissonner. En suivant deux histoires se passant au même endroit mais à des époques différentes, le titre arrive à poser une véritable ambiance, et à raconter une histoire fascinante et poignante. La réalisation pixel-art arrive pourtant à transmettre de nombreuses émotions, ce qui n'était pas gagné. Une aventure à essayer, définitivement.

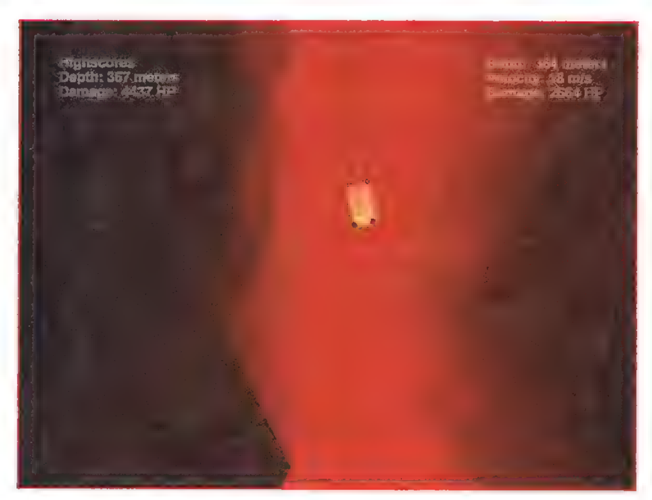
Prenez une grande inspiration, vous n'allez pas revoir le jour de sitôt.



La chambre de Judith sera l'un des lieux-clés de l'aventure.

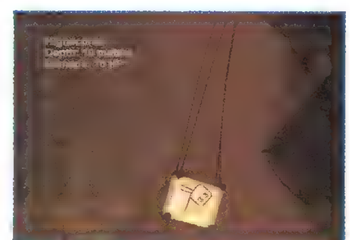
CAVERN KLÄMRISK

>Genre : OVNI >Développeur : Brain Control
>www.braincontrol.org/games.php



Au fur et à mesure de la descente, l'air va se réchauffer.

Petit OVNI rigolo, Cavern Klämrisk vous demandera de vous occuper de la stabilité d'un petit bonhomme s'enfonçant dans une mine à bord d'un panier. Il faudra balancer ce dernier de gauche à droite ou d'arrière en avant pour empêcher notre ami de se manger murs et autres stalactites sur le coin de la figure. Tout ceci pourrait passer pour un simple petit jeu avec un bon moteur physique, ce qui ne serait pas mal, mais le tout est transcendé par la musique la plus débile que vous ne pourrez jamais entendre, sorte de polka absolument pas dans le ton, transformant Cavern Klämrisk en titre fabuleux.

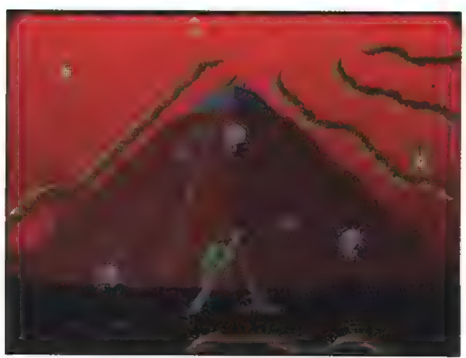


Il est pratiquement impossible de récupérer notre ami après une chute. Faites attention !

GLUM BUSTER

>Genre : Plateforme/Aventure >Développeur : CosMind
>www.glumbuster.com/?page_:d=35

À mi-chemin entre le jeu de plateforme et l'aventure contemplative, Glum Buster est un petit bijou d'ambiance et de direction artistique. Il ne tiendra qu'à vous de découvrir ce que cachent les nombreux tableaux du jeu, en expérimentant diverses choses qui pourront ouvrir des passages complètement différents. Exploration et contemplation, un bien beau cocktail.





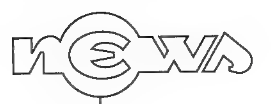
La direction artistique soignée et les couleurs sont pour beaucoup dans le charme du titre.

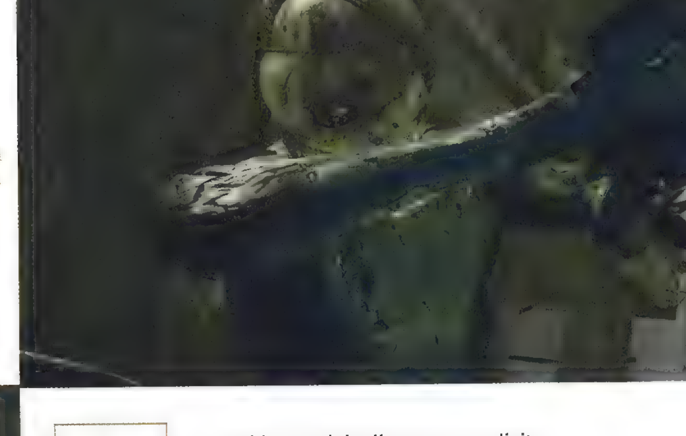
On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.









Le comité d'accueil vous prépare une réception chaleureuse pour votre arrivée à Kijuju.





Vilains toutous, pas gentils du tout ! Ils sont assez difficiles à viser en plus.

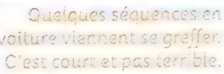


Le zombie est plein d'avantages, dixit un programmeur croisé au détour d'une bonne table : « on peut dupliquer à mort les modèles 3D et personne ne s'en rend compte, y'a pas de souci d'Intelligence Artificielle puisqu'ils n'en ont pas et politiquement ils ne dérangent personne, vu qu'ils sont neutres ». Un vrai bonheur pour tout le monde, donc, et le succès de Left 4 Dead fait un bel écho à ces propos. Les zombies et le jeu vidéo, c'est une vieille histoire d'amour qui a été rendue publique en 1996, avec la sortie du tout premier Resident Evil. En récupérant les codes des films d'horreur des années 60 et en les transposant dans un jeu

GENRE : SURVIVAL HORRIBLE
ÉDITEUR : CAPCOM
DÉVELOPPEUR : CAPCOM/JAPON
SORTIE : AUTOMNE 2009

RESIDENT EVIL 5



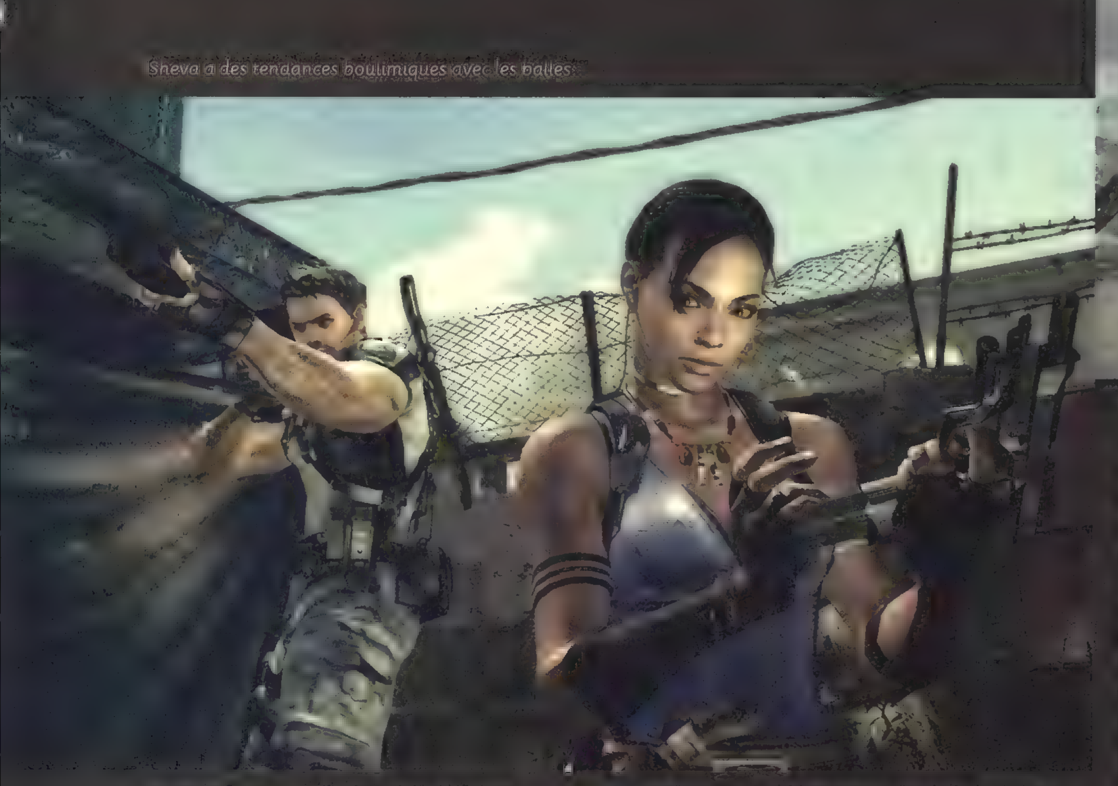


Quelques séquences en voiture viennent se greffer. C'est court et pas terrible.

vidéo à la réalisation moderne, Capcom a inauguré le bal des macchabées tout en sublimant un genre à l'époque peu développé, le Survival Horror. Treize ans plus tard et 40 millions d'exemplaires vendus sur toute la franchise (quand je vous dis que ça rapporte la charogne !), Resident Evil conserve son trône de roi des morts-vivants et continue de décliner son histoire tordue à travers ce cinquième épisode astucieusement nommé… Resident Evil 5. Et comme on ne change pas une formule qui a fait ses preuves, sachez que c'est toujours à la troisième personne, qu'il y a des zombars, que le grand méchant s'appelle Albert et qu'il est loin d'être bon prince. Mais chut, pas de spoilers !

TOMB RAIDEUR

La densité scénaristique (et le grand n'importe quoi) des Resident a de quoi filer la migraine au fan le plus assidu de soap operas brésiliens. D'un épisode à l'autre, des personnages meurent, ressuscitent, s'invitent, changent de sexe, se font transformer en zombie, trahissent, couchent ensemble… C'est un souk phénoménal, sans compter la diversité


Sheva a des tendances boulimiques avec les balles.

Le jeu du dentiste : faites un plombage à ce croco.

géographique : le T-Virus a déjà dû faire 8 fois le tour du globe depuis le premier jeu. Dans Resident Evil 5, c'est un petit pays fictif d'Afrique, le Kijuju, qui est frappé par la pandémie. Des zombies anthropophages, ça fait causer dans les journaux et il n'en faut pas plus pour que Chris Redfield se rende sur place pour mener l'enquête. Chris, vous le connaissez déjà : c'est le héros du premier Resident ainsi que de Code : Veronica (le seul épisode à ne pas être sorti sur PC). Chris est beau comme un dieu grec mais partage la musculature d'un catcheur américain, vous n'avez qu'à jeter un œil sur ses biceps pour vous en rendre compte... En revanche, il n'est pas bâti pour courir le 100 m : son maniement n'est pas des plus souples, loin de là. On peut même dire qu'il est, hum, rigide : malgré son pedigree d'agent des forces spéciales, Chris est incapable de tirer et de marcher en même temps... Ça la fout mal, quand même, en 2009. C'est même franchement agaçant mais, que voulez-vous, ça fait partie de l'ADN d'un Resident. Et encore, ne nous plaignons pas, la caméra n'est pas mauvaise... Elle a néanmoins une légère tendance à la rigidité, ne voulant pas vous montrer vos pieds, ce qui peut poser souci lorsque l'on se retrouve perché sur un abri, entouré de zombies. Elle tourne leeeeentement sur elle-même, là aussi un effet inhérent à la série qui fait encore grincer des dents. Resident Evil 5 n'est pas un jeu speed, vous comprenez : c'est un jeu d'ambiance... Une ambiance où il faut dézinguer des mecs en leur shootant si possible dans la tête (bien que ce soit plus efficace dans le genou) mais ambiance tout de même. La chaleur de l'Afrique, les tam-tams, les chiens sauvages, les crocodiles dans les marigots, les mecs qui se baladent tous avec une machette à la ceinture : une ambiance qui reste dans le cliché. Bref, on est dans Joystick et pas dans Courrier International, revenons à nos moutons morts et parlons un peu de la grande nouveauté de cet opus.

Et Capcom créa la femme

Au cinquième jour, Capcom créa la femme, parce que le gamer s'emmerdait devant tant de beaux graphismes (le jeu pète bien les yeux quand même). Il lui offrit donc Sheva en guise de compagne, une jolie indigène chargée de le guider dans cette hostile contrée. Sheva est aussi belle qu'obéissante, effectuant au doigt et à l'œil le moindre de vos désirs, enfin pour peu que ceux-ci aient un rapport avec la mission. Elle ouvre des portes, passe par des fenêtres, vous soigne quand vous avez mal mais ça s'arrête là, bande de cochons mexicains ! Contrôlée par l'ordinateur, Sheva est efficace dans la plupart des circonstances, montrant toutefois ses limites lors des combats de boss demandant un minimum de jugeote. Belle, mais pas futée. Cependant, je vous déconseille de le lui dire car la petite dame a la gâchette sensible et bouffe les munitions comme un John Rambo en rogne. Sheva peut être incarnée via un autre joueur online, ce qui rend le jeu un peu plus sympathique mais l'expérience reste la même, le titre ne proposant que très peu d'embranchements. Déjà sorti sur consoles, Resident Evil 5 ne changera pas son contenu d'un iota, rajoutant simplement l'option lunettes 3D pour les veinards disposant d'une carte graphique le permettant. Et c'est tout, rien ne bougera, même pas le système d'inventaire merdique dont je vous causerai plus longuement lors du test à la rentrée.

Styx

Vous visiterez de drôles d'installations, notamment cette usine souterraine.



ET SI...

PAR FREEDOMFRIES ET SAVONFOU

DUKE AURAIT JUSTE UN LÉGER RETARD

!

SALUT LES ENFANTS, JE VOUS AI FAIT ATTENDRE ?

TU LE CONNAIS TOI ?

C'EST UN VIEUX HAS BEEN JE CROIS

MUSCLOR ?

ET SI 3D REALMS AVAIT VRAIMENT BOSSÉ SUR DUKE NUKEM FOREVER ?

En juin 2009, ce serait l'effervescence à Los Angeles où se tient le Salon de l'E3. C'est en effet à cette occasion que serait dévoilé Duke Nukem Carnage, la suite tant attendue de Duke Nukem Forever. Quatre ans auparavant, le précédent jeu de 3D Realms était enfin sorti. La lenteur du studio est légendaire, mais elle en valait la peine. Pour son retour en 2005, le Duke avait fait très fort ! La décision de 3D Realms d'adopter le CryTek Engine était la bonne ! Allié à un level design d'anthologie et à un humour corrosif (le niveau où déguisé en cochon, le Duke affronte des maîtresses SM dans un sex-shop restera dans les annales), le jeu aurait dépassé toutes les espérances en s'écoulant à plusieurs dizaines de millions d'exemplaires. D'ailleurs, Joystick lui aurait donné la note de 10,1/10 pour marquer le coup. Nouveaux maîtres du monde, en tout cas en matière de FPS, le studio pourrait désormais faire ce qu'il voudrait. Et c'est ainsi qu'il aurait fusionné avec Take Two. C'est donc chez 2K3DRealms que sortirait Carnage. Malgré son retard, aucun journaliste n'oserait la moindre blague... va savoir pourquoi...

ET SI LA FRANCE DOMINAIT LE MONDE DU JEU VIDÉO

En 1981, un certain Phillipe Ulrich, informaticien de son état, aurait inventé un petit personnage qui connaîtrait un grand destin : Marius. Ce plombier intrépide à la salopette bleu blanc rouge affronte mille dangers, notamment un singe géant, Kong l'idiot. Le succès de Marius est planétaire, et installe le jeu vidéo en tant que loisir familial. Tous les regards seraient braqués sur la France qui ferait office de locomotive dans ce nouveau business. Outre les vocations suscitées par Marius, le jeu vidéo aurait bénéficié d'une politique industrielle audacieuse du pays. Ainsi au milieu des années 80, la Poste aurait lancé le MiniVid, la console de Thomson/Alcatel. Ère Informatique serait le plus gros éditeur mondial, notamment après l'achat d'une petite société américaine, une certaine Microsoft. Quant aux jeux, ils seraient différents. Ils miseraient moins sur la technique que sur des ambiances ou des histoires.

MARIUS SERAIT EN GRÈVE UN JEU SUR DEUX





LA TERRE NE SERAIT PAS SURPEUPLÉE...

ELLE AI OÙ TA MEUFFE ?*

ELLE BOUDE DANS LA CUISINE...

TU VEUS PAS LUI DIRRE DE RAMMENÉ DÉ BIÈRES ?

T'AS INVENTÉ LA BIÈRE ? COOL !

* D'APRÈS NOS SOURCES, DIEU SERAIT NUL EN ORTHOGRAPHE

Toutefois, quelques titres venus d'Asie seraient différents et transgressifs, par leur violence ou leur complexité. Heureusement cette Japan Touch serait marginale...

ET SI ADAM AVAIT ÉTÉ UN GROS NO LIFE ?

Eve : « Adam, y'a le vieux qui voudrait que tu me fasses un gosse. »

Adam : « Je peux pas, ce soir y'a raid sur Ulduar. Je suis main Heal et la guilde compte sur moi. »

Eve : « T'es lourd. Déjà hier c'était la rediff de Galactica, ce soir encore ton jeu à la con. Et puis tu pourrais aider ! T'as vu l'état du jardin ? »

Adam : « Ouais, ça va. Je tondrai demain. »

Eve : « Tu me remets toujours tout au lendemain ! T'es vraiment un gros naze. J'en peux plus de vivre au milieu des boîtes de pizzas et des PC désossés. Heureusement que je suis sortie de ta hanche depuis un moment, avec le bide que tu te traînes en ce moment j'aurais eu du mal à trouver mon chemin. T'es qu'un gros nul. De toute façon, c'est fini, Adam, je me casse. J'ai rencontré quelqu'un d'autre. Lui au moins il m'écoute, et il m'a même proposé une pomme. »

Adam : « C'est ça, casse-toi. De toute façon, les Macs c'est nul ! »

ET SI LARA S'ÉTAIT APPELÉE LAURENT ?

Tomb Raider aurait bien marché, de toute façon. Un archéologue gymnaste en 3D, même avec du poil aux pattes, ça ne pouvait que fonctionner. En revanche, le phénomène de société autour de Laurent Croft n'aurait pas été semblable. Très rapidement, dès le numéro 2 en fait, Core Design aurait réalisé qu'un certain public avait réagi plus que favorablement à son héros. Petit short moulant, tatouages bien placés et hauts serrés devinrent les marques de fabrique de Tomb Raider et de la première icône gay du jeu vidéo. Le succès du jeu et de ses suites aurait même lancé une mini-mode, chaque éditeur tentant d'avoir son personnage gay friendly. Le char d'Ubisoft lors de la Love Parade 2007 avec Gay Man et ses lapins coquins étant l'apothéose de cette tendance. Malheureusement, le phénomène s'essoufflerait au bout de quelques années, et hormis Sundin, notre métrosexuel de service, Laurent Croft ne ferait plus rêver personne.

ET SI LA SECONDE GUERRE MONDIALE N'AVAIT JAMAIS EU LIEU ?

Ah, la guerre. Quelle connerie. Enfin pas pour tout le monde, car la guerre ça donne aussi des bons jeux qui font vendre. Si la Seconde Guerre mondiale n'avait pas



LES ÉDITEURS AURAIENT FAIT PREUVE D'ORIGINALITÉ





eu lieu, on se serait rabattu sur la première. « Heroes of Verdun », « Tranchées Fighter » et autres « Taxi de la Marne Simulator » seraient les grands hits du genre. Cependant, se faire dégommer depuis un trou boueux ou à coups de gaz moutarde n'offre pas le même attrait que les plages de Normandie ou les neiges de Stalingrad. Du coup, les jeux inspirés de la guerre auraient moins dominé les ventes au profit des conflits modernes ou de la période napoléonienne. La bonne nouvelle là-dedans c'est que, côté éditeurs, il aurait fallu un peu plus gamberger plutôt que de ressortir les mêmes RTS et FPS chaque année. Enfin, cela n'empêcherait pas les Call of Duty, ces jeux où l'on joue un chevalier en armure lancé dans les grandes batailles du Moyen Âge, de cartonner !

ET SI WORLD OF WARCRAFT AVAIT ÉTÉ UN FLOP ?

Injouable ! Buggué jusqu'à la moelle ! Serveurs en papier crépon ! Avec moins de 50 000 joueurs au bout d'un an de patchs correctifs, WoW aurait été un échec cuisant. Les conséquences seraient énormes. Tout d'abord pour Blizzard, bien loin de sa puissance actuelle. Pour survivre, le studio aurait dû précipiter la sortie d'autres jeux : Starcraft II, Starcraft Ghost et Diablo III. Des succès certes, mais loin de leur perfection habituelle, ce qui entacherait à jamais la réputation des Californiens. Ensuite, la maison mère, Vivendi, aurait revendu sa filiale jeux, si peu rentable. Flairant le bon coup, c'est Electronic Arts qui l'aurait acquis, lançant immédiatement le studio sur la base d'un Craft par an. Aujourd'hui, on en serait à Warcraft 2009. Et pour le MMO, le coup aurait été fatal. Aucun n'aurait jamais dépassé la barre du million, et désormais les no life de tous les pays se partageraient entre Lineage, Everquest II et Age of Conan. Quand aux kikolool du monde entier, ils seraient restés sur les Sims, ce qui nous ferait des vacances.

ET SI LE PIRATAGE N'EXISTAIT PAS ?

Maudit Securom ! Leur application gamelock aurait rendu le jeu vidéo inviolable. Pas moyen de copier un CD ! Du coup, pour jouer, pas d'autre moyen que d'acheter un original. Et pas question de perdre son disque. Évidemment les éditeurs sont contents. Pourtant les ventes de jeux n'ont pas décollé depuis Gamelock. La faute aux boutiques d'occasions, à la météo, etc. Quelle idée aussi d'interdire la réinstallation des jeux sur plus d'une machine ! Vous changez d'OS, de carte mère ou de carte graphique et il faut racheter le CD. Cela a marché pour la musique, il n'y a pas de raison que cela ne fonctionne pas pour le jeu. En passant, le prix moyen des jeux s'est envolé à 65 euros sur PC. Vous comprenez, ce sont des gros investissements etc. Bref, si le piratage n'existait pas, les vaches à lait continueraient d'exister. La seule chose qui changerait ce serait peut-être que le PC serait en meilleure forme, vu que la principale excuse pour ne pas sortir des titres sur nos bécanes n'existerait pas...

ET SI ROCKSTAR AVAIT DÉVELOPPÉ LES LAPINS CRÉTINS ?

Et si Michel Ancel avait décidé de confier à Rockstar North le développement de Rayman et les Lapins Crétins, histoire de découvrir comment le studio basé en Écosse allait réinterpréter le mythe, il n'aurait pas été déçu. Le premier épisode, « Rayman et les Lapins de Garenne-Colombes », aurait été terriblement irrévérencieux, et aurait sûrement suscité de vives réactions dans les Ministères de l'Agriculture de plusieurs pays. L'image de Rayman dealant des branches de céleri à des lapins surexcités au pied des clapiers aurait marqué les esprits mais le succès ne serait pas au rendez-vous pour autant. Le public ne parviendrait pas à prendre au sérieux un mauvais garçon aux mains flottantes dans le vide et à la mèche jaune démesurée. On aurait sûrement eu droit à un gameplay des plus novateurs, il faudrait attaquer la camionnette du primeur pour créer le manque chez les mammifères poilus. La deuxième tentative sur Wii « Rayman et la Mafia des Lapins de Bourgogne » ne serait guère mieux accueillie, utiliser le Nunchuck pour tabasser des prostituées aux longues oreilles ne tenterait pas plus que ça les vieux/gosses/femmes au foyer qui forment le gros du public de cette console. Criblé de dettes, Rockstar North aurait mis la clé sous la porte et aujourd'hui, Saints Row serait LA simulation de mafieux qui fait fureur. Comme quoi le malheur des uns...



IL NE POURRAIT PLUS FAIRE SÉCHER SES SLIPS AVEC CLASSE.



ET SI PETER MOLYNEUX TENAIT SES PROMESSES ?

Douze DVD pour la version Xbox, plus de 35 Go nécessaires pour l'installation de la version PC. Fable et Fable : The Lost Chapter auraient été à ce jour les jeux les plus massifs jamais réalisés. Ceux qui prenaient Peter Molyneux pour un simple camelot qui survend sa marchandise en auraient été pour leurs frais : le bonhomme aurait tenu tous ses engagements et ça se ressentirait niveau mémoire. Avec une carte à explorer de la taille de l'Angleterre, un écosystème géré espèce par espèce, plante par plante, graine par graine, il n'y avait rien d'étonnant à ce que trois ans plus tard, même les machines les plus puissantes du parc PC peineraient pour le faire tourner, et que les temps de chargement flirteraient avec le quart d'heure. Le plus incroyable, c'est que ce travail pharaonique n'aurait pas changé le cœur du jeu, et serait au final à peine remarqué par les joueurs (à part pour la taille de la carte bien sûr, il leur faudrait un peu plus de 76 heures pour simplement la traverser). En effet, qui se soucie de la présence ou non de pâquerettes au nord de Bowerstone quand il s'apprête à affronter Jack of Blade ?

ET SI UWE BOWL SAVAIT RÉALISER DES FILMS ?

Ce serait cette année ou peut-être l'année suivante qu'Uwe Bowl présiderait le festival de Cannes, à l'endroit même où trois ans plus tôt il aurait remporté la palme « Un Certain Regard » avec Postal, une vibrante critique du nihilisme consumériste américain. En fait, le réalisateur allemand aurait même réinventé les rapports entre le monde du jeu vidéo et le 7e art. Là où les producteurs voient un moyen de se faire de l'argent facilement sur le dos d'un public de geek qu'ils méprisent. Le talent d'Uwe Bowl aurait transcendé sur l'écran cet authentique amour qu'il porte à des titres comme House of the Dead ou Alone in the Dark. Il attirerait à lui les plus gros talents. Ainsi Brad Pitt et Matt Damon se battraient pour jouer Guybrush Theerpwood, tandis que l'on pressentirait fortement Jamel Debbouze pour une adaptation live de Rayman avec un Caméo de Christine Bravo dans le rôle de Globox.

ET SI ON AVAIT TROIS BRAS ?

Trois bras, trois fois plus de chocolat ? Désolé, il fallait que je la fasse. Une modification aussi radicale de notre anatomie aurait pu avoir des répercussions variées, comme l'invention de nouveaux périphériques. Les fans de simulation, comme Elgarion, pourraient utiliser une manette de gaz en même temps que le Joystick, tout en consultant au clavier les relevés météo, je suis sûr qu'il adorerait ça. De fait, les jeux de simulation pointue qui demandent de jongler avec un grand nombre de paramètres auraient peut-être plus de succès, et ACES existerait probablement encore. Il serait en tout cas possible de manier deux souris à la fois, et de jouer en split screen deux personnages simultanément. Piloter l'hélicoptère tout en maniant la mitrailleuse à Battlefield 2, jouer Batman ET Robin dans Lego. Bref on aurait inventé un concept génial : jouer en coopératif tout seul. Bonjours la schizophrénie.



ET SI MARC LEVY AVAIT PRIS LA PLACE DE TOM CLANCY ?

Ubisoft aurait trouvé le partenaire idéal en la personne du plus casual des auteurs français. Des titres basés sur les personnages sirupeux et simplistes de « Et si c'était vrai ». Reese Witherspoon et Mark Ruffalo serviraient de modèles aux graphistes et jureraient sur tout ce qu'ils ont de plus sacré que c'était une incroyable expérience que de se faire modéliser la face. La seule question serait : comment seraient-ils parvenus à mettre du QTE là-dedans ? Auraient-ils remis le jeu d'aventure au goût du jour ? Rien n'est moins sûr, ou alors ils l'auraient radicalement simplifié au point que Lucky aurait déjà pris l'avion pour aller dynamiter Ubisoft Montréal.





Ne parlez pas de Mario Kart aux messieurs de chez Bizarre Creations, ça les irrite. Pourtant, au vu de la courte présentation qui nous a été faite de Blur lors du pré-E3 Activision à Londres, on ne peut s'empêcher de penser au blockbuster de Nintendo. Alors certes, les adulateurs de Master System préféreront y voir le descendant du bon vieux Road Rash (1991) ou de Death Rally (1996) pour les PCistes trentenaires. Mais tout ça revient un peu au même : Blur appartient à ces jeux de courses où tout est permis, et surtout les coups les plus vicieux. Ils sont même vivement conseillés…

Une idée trop bizarre

Le temps passe vite. Rendez-vous compte, cela fait déjà sept longues années que les Britanniques de Bizarre Creations œuvrent sur la série Project Gotham Racing qui compte aujourd'hui quatre volets. Si on ne peut pas dire qu'ils rongeaient leur frein (ne serait-ce que parce que le jeu de mot est digne de Laurent Ruquier), on peut aisément comprendre qu'ils aient eu envie de passer à autre chose.

Genre : Rock n' Roll
Éditeur : Activision
Développeur : Bizarre Creations/Angleterre
Sortie : Automne 2009

BLUR



Un petit coup d'électricité et hop, voilà comment un pilote médiocre prend le dessus sur un as du volant. Injuste ? Assurément !

Dans un genre qui évolue peu, Bizarre Creations avait même une autre ambition au début du projet, celle de proposer une expérience « rafraîchissante, nouvelle et inventive ». L'idée donc : un gameplay à la Mario Kart mais avec de vraies bagnoles de mec et de vrais environnements de baroudeur. Le tout, pensé pour les joutes à plusieurs.

Dédé dans les orties

Bizarre Creations avait déjà les bases : des accords de licences prestigieuses (on retrouvera 70 voitures en tout, des BMW à Dodge en passant par de la Mustang ou de la Nissan) et des connaissances théoriques aussi bien que pratiques, acquises avec leur ribambelle de jeux de course. Tout ce qu'il faut pour faire un bon jeu de caisses classique, en somme.
Les hommes de Liverpool ont ensuite saupoudré le tout de leurs éléments magiques, les « power-up », représentés par des petits cubes posés ici et là sur chaque piste. Bien entendu, il y en aura de toutes sortes : ralentir le concurrent, le balancer dans le décor, lui faire faire un tête-à-queue, poser une mine, taper un sprint ou encore réparer son bolide.



Ces captures sont vraiment classes mais ne reflètent pas vraiment le niveau graphique ingame pour le moment.

Coup de boost

Selon le studio britannique, le soutien d'Activision (on a d'ailleurs manqué s'étouffer sous les fleurs tellement ils s'en balançaient entre eux) leur a permis de mettre le paquet sur la réalisation et le moteur graphique. Bon, sur cette pré-alpha, ça ne crevait franchement pas les yeux. Blur fait même (pour le moment) assez pâle figure face à un Need for Speed SHIFT par exemple, contre lequel il luttera à brides abattues dans quelques mois. Ne vous attendez donc pas à des effets dantesques ou de la gestion dynamique de la météo, il n'y en aura pas (Bizarre précisant intelligemment que la technologie était disponible mais que cela ne servirait à rien). Car le leitmotiv de Blur c'est bien le « fun » avant tout, et avec le plus de monde possible. Voilà pourquoi les Anglais mettent actuellement le paquet sur tout ce qui est interface multi (tout ou presque sera paramétrable). Vingt pilotes pourront alors prendre le départ de la course à travers des tracés promis aux antipodes, du no man's land californien aux circuits londoniens les plus urbains. Cela reste à confirmer sur la version PC mais notez que ceux qui haïssent Internet et se flagellent à coups de poireaux pour échapper aux mauvaises ondes Wi-Fi, auront la possibilité de jouer à quatre en écran splitté. Diablement prometteur mais manquant cruellement de hype, il reste heureusement quelques mois à Blur et à ses équipes de développement pour nous convaincre totalement. Réponse cet automne.

Genre : RPG pour ascète
Éditeur : Jowood Productions
Développeur : Spellbound Entertainment/Allemagne
Sortie prévue : Premier trimestre 2010

ARCANIA A GOTHIC TALE

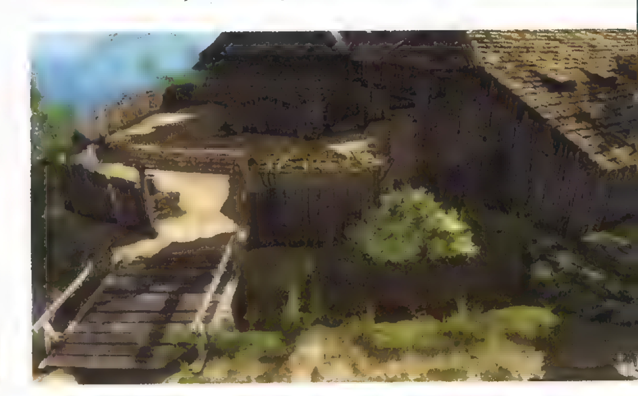
Si la licence Gothic n'a jamais été considérée comme la crème de la crème du RPG, on s'accordera (sans trop se taper) à dire qu'elle appartient aux grandes licences emblématiques du genre (rien ne vaut une bonne vérité pour débuter un texte). Pour appuyer le propos, nos amis teutons ajouteraient que Gothic offre une liberté sans pareille et une atmosphère sinistre à faire déguerpir un adepte de Marylin Manson. À une époque où on croule sous les graphismes kawai et les gameplay pensés pour ma mamie Ginette, c'est plutôt une bonne nouvelle. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, sachez que Joystick a pu assister avant tout le monde à une longue première présentation du prochain opus, et qu'on va tout vous dire, parce que ma mamie Ginette de toute façon, ce n'est pas vraiment son truc.

Le cycle jour/nuit est géré de manière totalement dynamique. On vous a épargné ça mais sachez que nous avons en notre possession onze captures de ce tableau avec une luminosité différente.

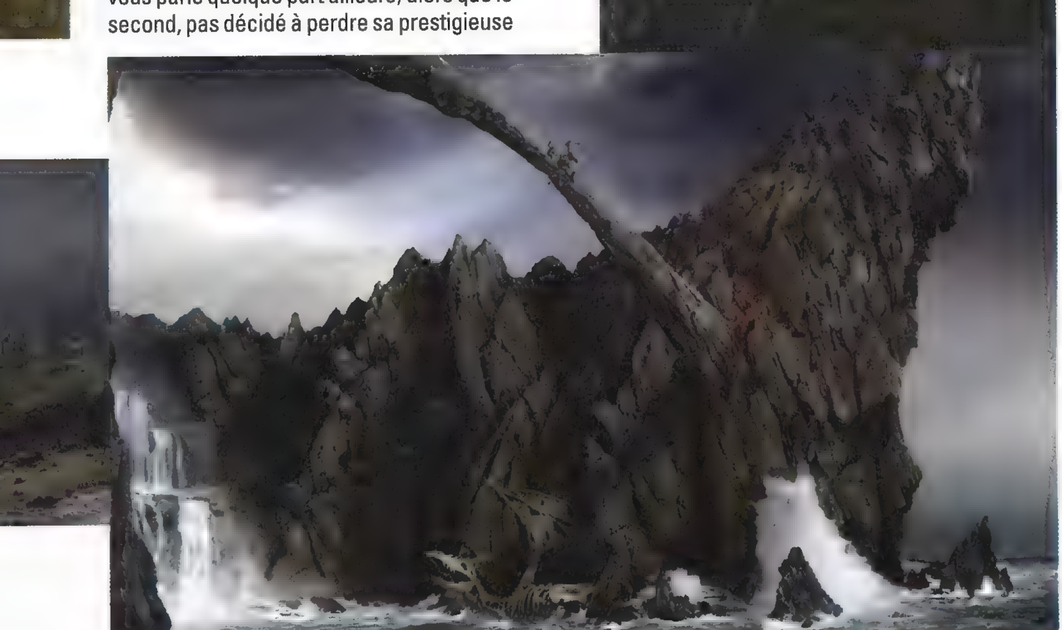


Une genèse mouvementée

Soyons fous, contextualisons un peu. Curieux que vous êtes, vous avez sans doute appris que Piranha Bytes (le développeur historique de la série) et Jowood (qui possède les droits de la licence) se sont un peu chamaillés après Gothic 3. Et comme dit le proverbe : « chamailleries avec un éditeur, grosse chaleur ». Conséquences du couac ? Le premier bosse maintenant sur un RPG du nom de Risen (dont on vous parle quelque part ailleurs) alors que le second, pas décidé à perdre sa prestigieuse licence, a fait appel à un nouveau prestataire pour préparer le quatrième épisode.
Ce développeur, un studio allemand toujours, c'est celui de Desperados (91/100 dans Joystick 126) : Spellbound Entertainment. Je ne vous cacherais pas que comme à chaque fois dans ces cas-là, je me suis posé cette terrible



C'est fou ce que la pluie peut être déprimante...





question : « Mais sans les développeurs originels, ça va être tout pourri, non ? » Eh ben non justement.

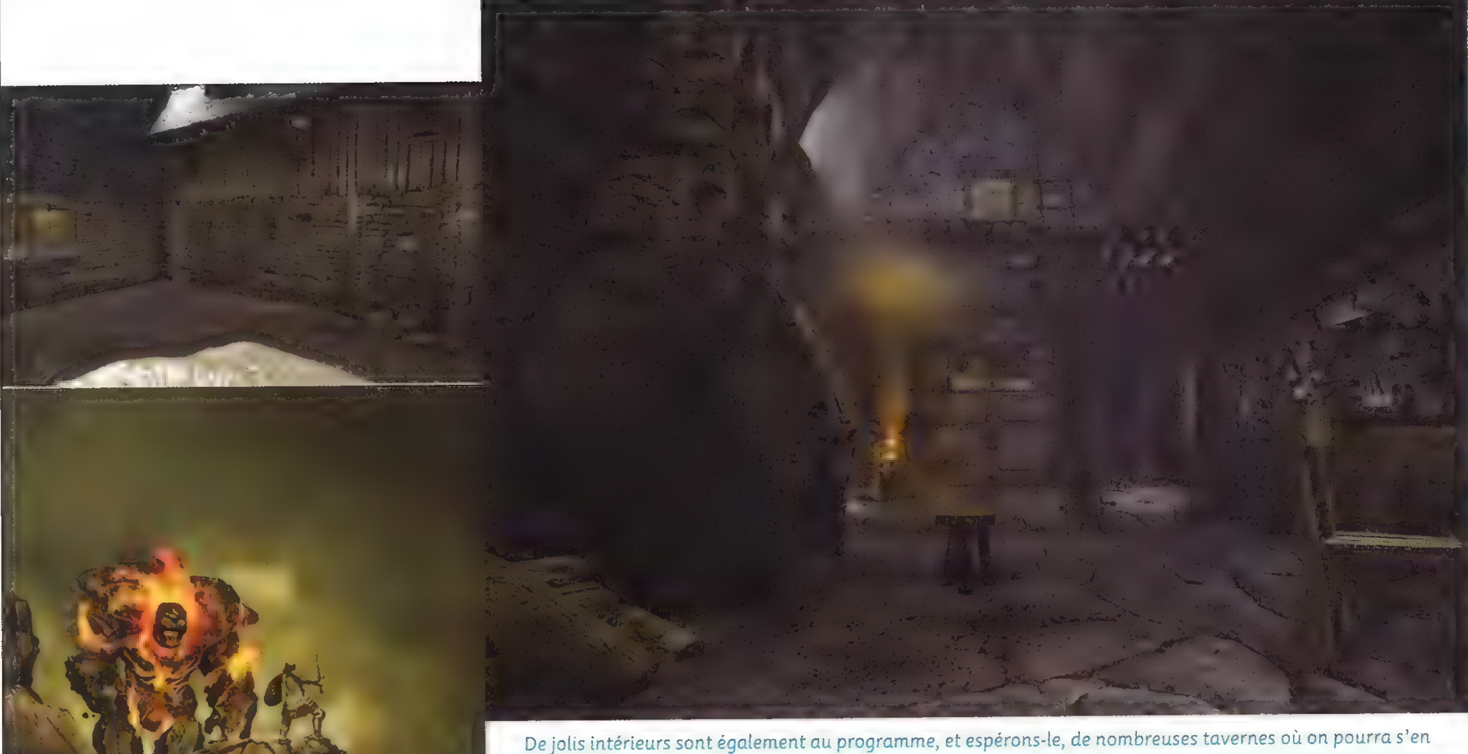
Immersion totale

Heureusement pour moi car je ne parle pas le teuton, mon interlocuteur était tout ce qu'il y a de plus français. Jean-Marc Haessig officie comme directeur créatif au sein du studio allemand, et ce monsieur pourrait vous parler pendant des jours entiers, voire des mois, de son RPG. Du moins, quand il ne doit pas prendre un train pour rentrer chez lui. Le monsieur a commencé la session par une longue explication sur les possibilités du moteur graphique, le « Vision ». Paradoxalement, sur cette version pré-alpha, le jeu était franchement très moyennement beau, pour ne pas dire passablement laid, la faute notamment à un scintillement plutôt gênant. En revanche, quand il s'agit de retranscrire une ambiance (festive, sinistre, neutre), le Gothic nouveau se métamorphose en cador insolent. Le titre de Spellbound use et abuse de tout ce que lui a donné Dame technologie pour faire vivre son univers : absence de temps de chargement, plusieurs couches de textures pour chaque objet et un jeu de lumière terriblement dynamique. Le SSAO, par exemple, est un procédé qui permet notamment de « salir » les segments entre deux textures (un rocher et un chemin), distillant une petite touche supplémentaire de réalisme. Notons également le système de « position du soleil », entièrement dynamique, modifiant les couleurs du ciel, du sol ou des arbres en fonction du moment de la journée. Mettez-y un peu de pluie et de brouillard, et le tableau sera terriblement triste. Jetez un peu de soleil sur les feuilles des arbres, et l'atmosphère deviendra résolument positive. Les développeurs allemands ont passé de longues journées à faire de la recherche, et ça se voit. Ils peuvent maintenant, pour les besoins du scénario, retranscrire n'importe quelle ambiance à n'importe quel moment.

Un homme anonyme

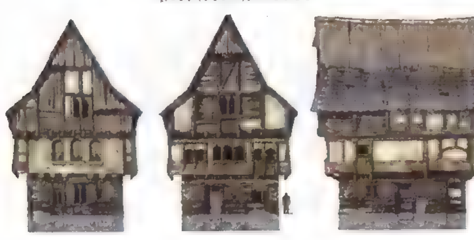
Un autre des challenges du studio, jeune pousse sur la licence, consistait à récupérer les diverses fins de Gothic 3 pour les lier au point de départ du Gothic nouveau. Disons que les Allemands ont un peu contourné le problème : ils ont gardé le contexte sans pour autant conserver le personnage historique de la série. Ce qui revient à dire que vous incarnerez un tout nouveau héros, orphelin paraît-il... Je vous parie quand même le foie abîmé de Lucky qu'il appartient à une lignée d'anciens illustres héros ayant combattu des milliards de soldats zombies à trois

Un combat épique en perspective... ou pas.



De jolis intérieurs sont également au programme, et espérons-le, de nombreuses tavernes où on pourra s'en mettre une énorme et… oui, bon, de jolis intérieurs quoi.











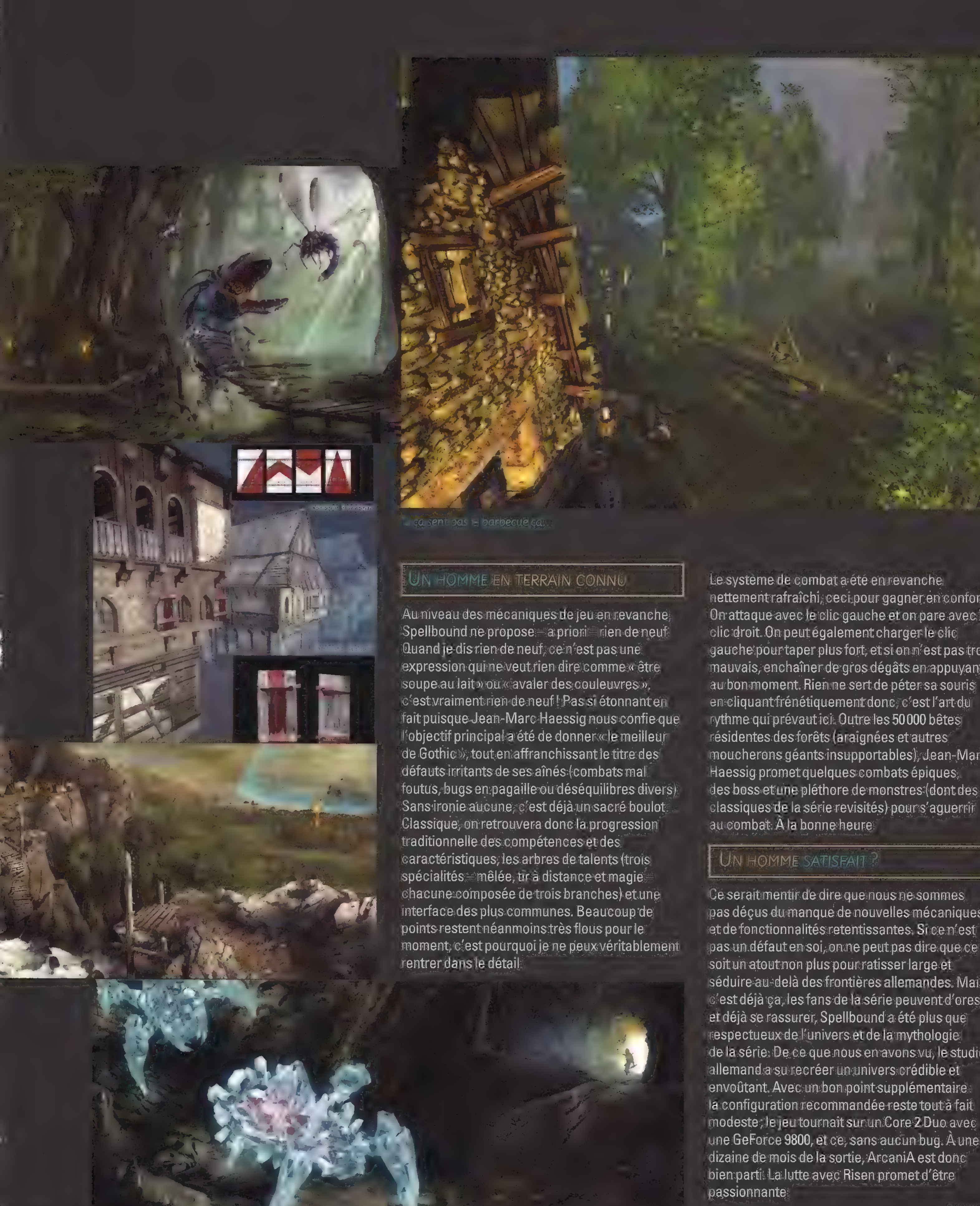


têtes il y a quelques décennies. Pour revenir sur la trame globale, ArcaniA se déroule dix ans après les événements de Gothic 3. Après son périple dans les terres inconnues, le « héros sans nom » se proclame roi du Midland, prend le nom de Rhobar III et ambitionne de réunir les peuples du vieux royaume pour y faire régner la paix. Si dans les premières escarmouches le destin semble pencher en sa faveur, petit à petit, la roue tourne, si bien que sa majesté gagne le sympathique surnom de roi maudit. Mais le pire arrive lors de la conquête des Iles du sud : le roi tombe soudainement dans un état intellectuel proche du brocoli et laisse ses troupes en proie aux doutes et aux attaques autochtones… Glamour, non ? C'est en tout cas dans ce contexte turbulent et indécis que vous, parfait ANONYME ancien collectionneur de pattes de chenilles, prenez place !

Un homme libre

Réputation de la série oblige, les développeurs de Spellbound ont tout fait pour offrir le plus de liberté possible. Néanmoins, sur les conseils de vieux fans barbus, le studio a créé un monde un peu plus petit que celui de Gothic 3, avec un scénario un peu plus dirigiste. Point de linéarité extrême, rassurez-vous, mais un fil conducteur, avec des bifurcations possibles et des passages obligatoires. Comme d'habitude, attendez-vous aussi à une myriade de quêtes secondaires, qui influenceront plus ou moins le destin du personnage et ses relations avec les habitants. Bien entendu, vos problèmes iront de Charybde en Scylla : de petits soucis locaux au départ (une affaire de binouze non payée entre une tenancière et un poivrot par exemple), des problèmes « régionaux » ensuite (la lutte livrée par Rhobar et ses hommes) et de vrais bons ennuis avec les dieux du coin pour conclure. Préparez donc vos chaussures les plus solides, vous allez en voir du pays ; et que voilà une zone aride, et que voilà une zone humide, et que voilà un château médiéval, et que voilà un petit village en bord de lac, et que voilà des marécages sordides, et que voilà de vastes plaines et de gigantesques forêts peuplées de sangliers mutants… Encore une fois, Gothic mise beaucoup sur la variété et la crédibilité de son univers. Et on ne va pas s'en plaindre.





■ ça sent pas le barbecue ça...

Un homme en terrain connu

Au niveau des mécaniques de jeu en revanche, Spellbound ne propose – a priori – rien de neuf. Quand je dis rien de neuf, ce n'est pas une expression qui ne veut rien dire comme « être soupe au lait » ou « avaler des couleuvres », c'est vraiment rien de neuf ! Pas si étonnant en fait puisque Jean-Marc Haessig nous confie que l'objectif principal a été de donner « le meilleur de Gothic », tout en affranchissant le titre des défauts irritants de ses aînés (combats mal foutus, bugs en pagaille ou déséquilibres divers). Sans ironie aucune, c'est déjà un sacré boulot. Classique, on retrouvera donc la progression traditionnelle des compétences et des caractéristiques, les arbres de talents (trois spécialités – mêlée, tir à distance et magie – chacune composée de trois branches) et une interface des plus communes. Beaucoup de points restent néanmoins très flous pour le moment, c'est pourquoi je ne peux véritablement rentrer dans le détail.

Le système de combat a été en revanche nettement rafraîchi, ceci pour gagner en confort. On attaque avec le clic gauche et on pare avec le clic droit. On peut également charger le clic gauche pour taper plus fort, et si on n'est pas trop mauvais, enchaîner de gros dégâts en appuyant au bon moment. Rien ne sert de péter sa souris en cliquant frénétiquement donc, c'est l'art du rythme qui prévaut ici. Outre les 50 000 bêtes résidentes des forêts (araignées et autres moucherons géants insupportables), Jean-Marc Haessig promet quelques combats épiques, des boss et une pléthore de monstres (dont des classiques de la série revisités) pour s'aguerrir au combat. À la bonne heure.

Un homme satisfait ?

Ce serait mentir de dire que nous ne sommes pas déçus du manque de nouvelles mécaniques et de fonctionnalités retentissantes. Si ce n'est pas un défaut en soi, on ne peut pas dire que ce soit un atout non plus pour ratisser large et séduire au-delà des frontières allemandes. Mais c'est déjà ça, les fans de la série peuvent d'ores et déjà se rassurer, Spellbound a été plus que respectueux de l'univers et de la mythologie de la série. De ce que nous en avons vu, le studio allemand a su recréer un univers crédible et envoûtant. Avec un bon point supplémentaire : la configuration recommandée reste tout à fait modeste ; le jeu tournait sur un Core 2 Duo avec une GeForce 9800, et ce, sans aucun bug. À une dizaine de mois de la sortie, ArcaniA est donc bien parti. La lutte avec Risen promet d'être passionnante.

SUNDIN

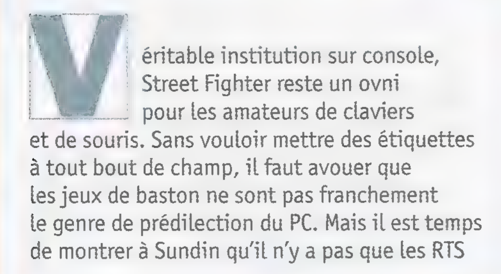


Abel montre à Zangief qu'il n'est pas seul maître des projections.



Duel mythique entre Ryu et Ken !





Véritable institution sur console, Street Fighter reste un ovni pour les amateurs de claviers et de souris. Sans vouloir mettre des étiquettes à tout bout de champ, il faut avouer que les jeux de baston ne sont pas franchement le genre de prédilection du PC. Mais il est temps de montrer à Sundin qu'il n'y a pas que les RTS

GENRE
Mythe de la baston
ÉDITEUR
Capcom
DÉVELOPPEUR
Capcom/Dimps
SORTIE PRÉVUE
Juillet 2009

STREET FIGHTER IV

dans la vie, et forcer Lucky à ne plus être un légume devant ses MMO favoris. Eh oui les gars, cette fois, votre cerveau va devoir faire travailler vos doigts à la vitesse supérieure. Et ne pensez pas que les amateurs de Street n'ont que trois épisodes d'avance, la série culte de Capcom compte en effet plus d'une vingtaine de versions aux noms aussi variés que les changements qu'elles ont apportés (Street Fighter prime, Street Fighter II Turbo, Super Street Fighter II, et j'en passe). Mais il fallait bien que Capcom marque les esprits pour le grand retour de son jeu de baston fétiche. Et le « IV » derrière le titre n'est pas uniquement là pour faire joli.

La mode du cartoon

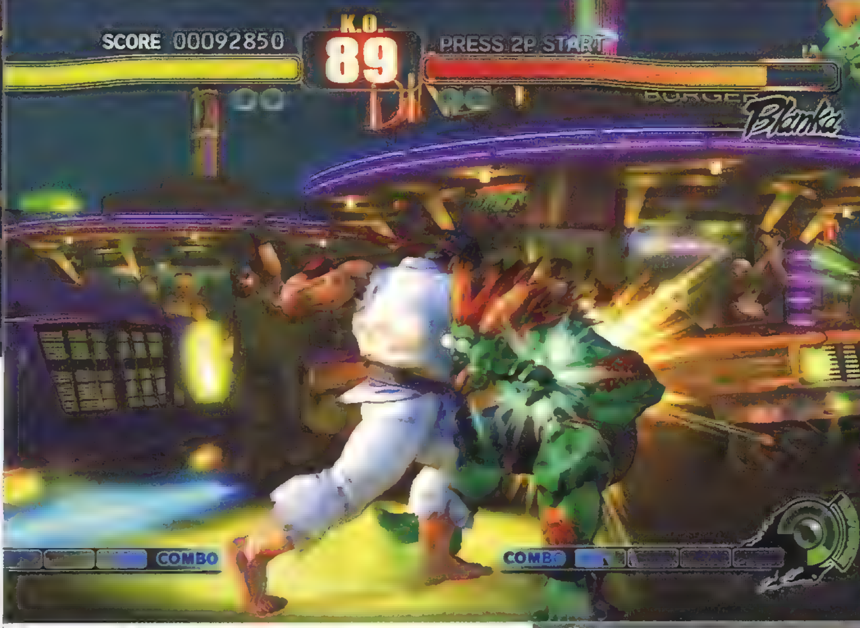
Pour le non-initié, la grande nouveauté de cet opus se situe au niveau de l'aspect très cartoon et des effets visuels, qui en mettent plein les yeux. Un choix graphique plutôt judicieux même s'il a été beaucoup critiqué lors de la mise en ligne des premières images du jeu. Les personnages sont magnifiques à l'écran et les animations, lorsqu'un coup est porté ou qu'une super attaque est lancée, dépotent ! On regrette tout de même qu'il n'y ait pas plus de travail au niveau des décors, qui sont somme toute, assez quelconques. Une fausse note que l'on retrouve côté musique, où les vieux thèmes sont présents mais mal remixés. Dommage.

Pour ce qui est de la technique, cette version preview fonctionnait parfaitement. Les combats sont fluides et aucun bug ne vient gêner les affrontements. Avec une condition néanmoins : que le mode d'affichage soit en fenêtré (sic) ! Dès que la version est lancée en plein écran, le jeu dans son ensemble tourne au ralenti. Ryu lance alors ses Hadoken sous tranquillisant, ce qui laisse le temps d'aller boire un café

LE LOSER IS BACK

Amateur de tout ce qui a trait à l'histoire de Street Fighter, je tenais à vous dire un mot sur le loufoque personnage qu'est Dan. Son histoire devrait intéresser de nombreux novices et rappeler des souvenirs à certains. Sachez que Dan fut créé à la grande époque où régnait une vraie compétition entre Capcom et SNK (Fatal Fury, King of Fighters, Samurai hodown...). SNK est venu titiller Capcom sur son terrain, en sortant Art of Fighting, avec Robert et surtout Ryo, deux protagonistes qui n'étaient pas sans rappeler Ryu et Ken. Capcom a donc réagi en créant Dan, un personnage qui caricature Robert, vêtu du kimono de Ryu (coloré en rose pour l'occasion) et pourvu de la technique de combat des deux héros de AoF. Évidemment, Capcom a rajouté une touche très loser au personnage. Ce dernier possédant des expressions bien à lui et une super attaque ridicule, exclusivement composée de provocations. Malgré tout, Dan s'avère être un personnage fort attachant.





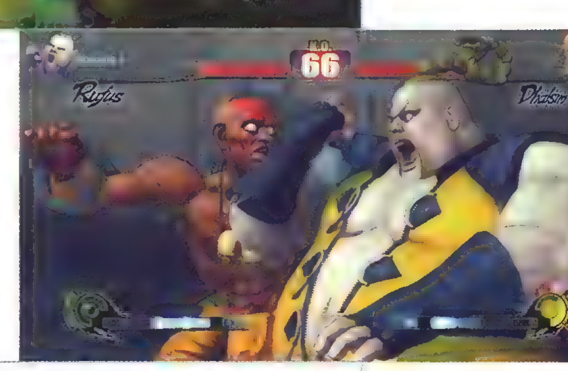
L'expression des personnages varie considérablement en fonction des coups qu'ils reçoivent.

avant d'esquiver l'attaque. Espérons que ce problème soit résolu d'ici la version finale. Pour le reste, la version PC offrira des possibilités graphiques plus poussées, comme des styles de dessin (encre, aquarelle, posterisation) activables par le biais de filtres. Rien de bien génial en soi, mais on ne va pas cracher dessus.

3D contre 2D

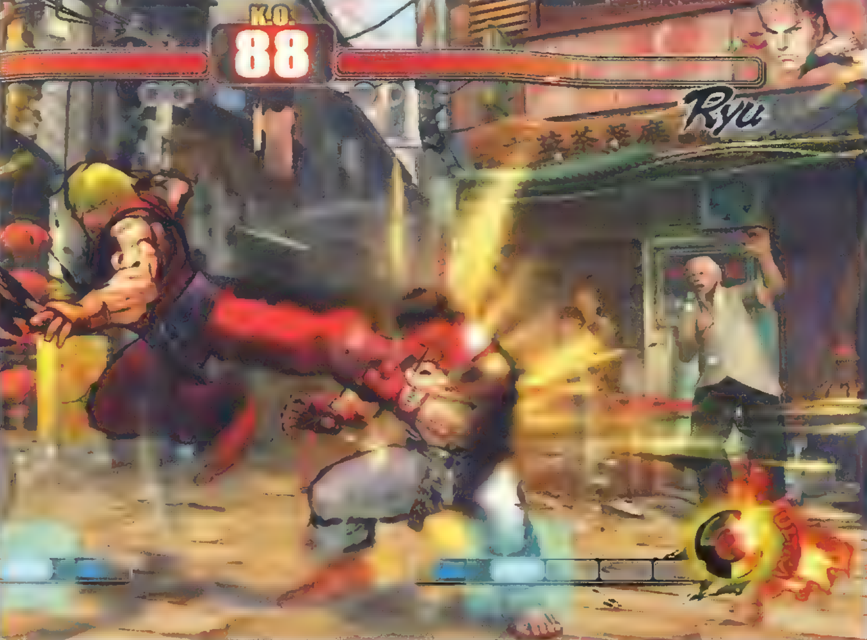
Capcom a réussi le pari de cumuler visuel en 3D et gameplay en 2D pour retrouver toute la technique des combats qui ont fait l'âge d'or des jeux de baston. Je vous épargne les détails soporifiques sur les différences entre un Dragon Punch de 1991 et celui de 2009, mais sachez tout de même qu'on retrouve tout ce qui a fait de SF, LE jeu de baston depuis presque 20 ans. Avec quelques agréments de gameplay en plus comme l'attaque Focus qui permet de bloquer une attaque adverse et/ou de traverser la garde de l'opposant. Notez aussi la présence de nombreux modes comme l'entraînement, les défis (des combos à vous arracher les cheveux en mode difficile) et surtout un mode versus en ligne qui n'est malheureusement pas possible de tester dans cette version. Les matches en ligne utiliseront le « fameux » Gaming Live de Microsoft et, espérons-le, permettront d'enchaîner les combats en duel avec des joueurs du monde entier, sans souffrir de lag. Si tout va bien, SF IV devrait donc réconcilier les joueurs PC avec les jeux de baston. Verdict dans le prochain numéro.

Syk



HERE COMES A NEW CHALLENGER !

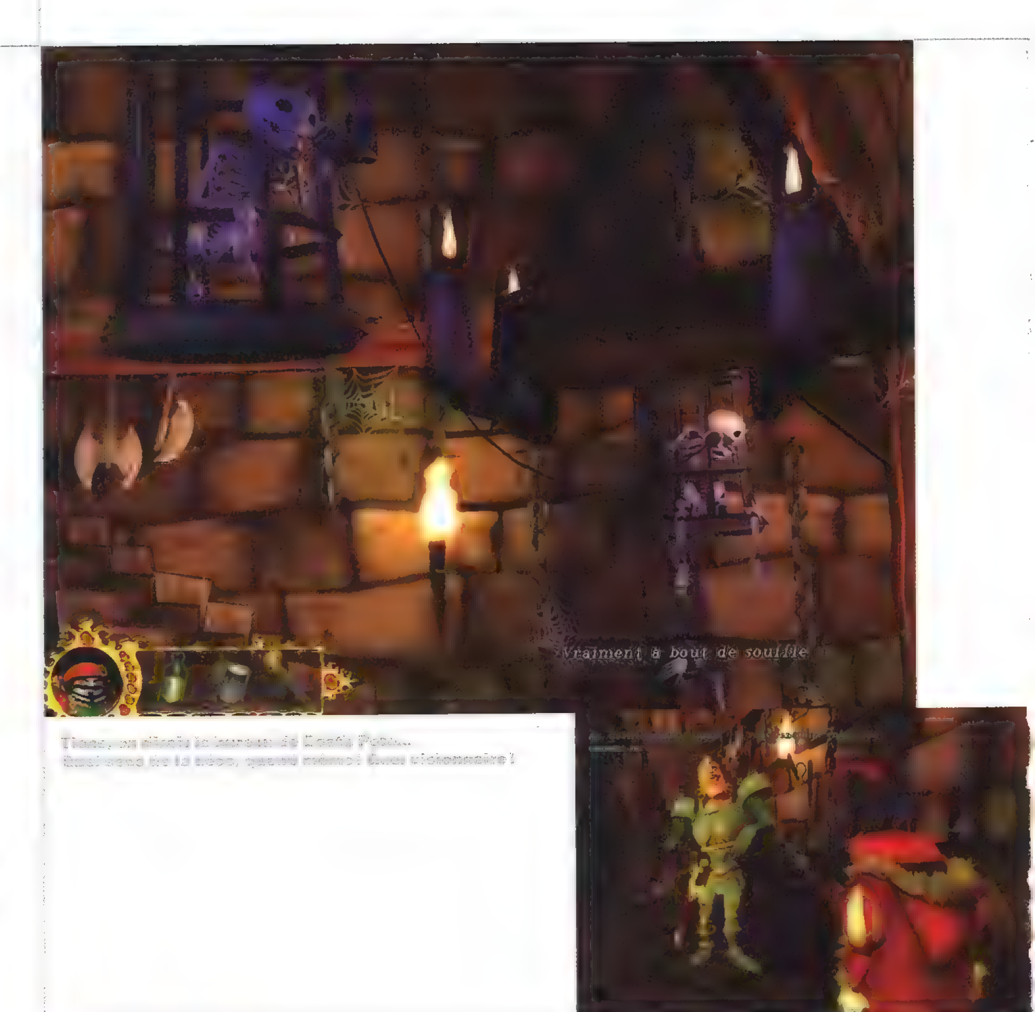
Parmi les 25 personnages que propose SF IV, vous retrouverez les huit classiques de SF2 (Ryu, Ken, E.Honda, Chun Li, Guile, Blanka, Dhalsim, Zangief) et les quatre « Boss » (Balrog, Vega, Sagat, M.Bison), deux personnages présents dans SF2 – Hyper Fighting (Fei Long et Cammy), cinq protagonistes de la série des SF Alpha (Rose, Dan, Akuma, Gen, Sakura), et les six nouveaux venus avec SF IV (Gouken, Seth, Rufus, El Fuerte, Abel, C.Viper). Notez que certains ne sont pas accessibles de suite et nécessiteront quelques faits d'armes pour pouvoir être utilisés.



L'attaque Focus peut être plus ou moins concentrée en appuyant simultanément sur Poing et Pied Moyens.



Deux jours ! Deux jours que Sundin, Savon et moi guettions son arrivée. Et c'est un vendredi après-midi, alors que Death Pote s'en était allé distribuer coups de fouet et hurlements primaires deux étages plus bas, qu'il fut négligemment jeté sur le bureau par un coursier. Le DVD Test de Prototype ! Il n'en fallait pas plus pour donner le départ d'un affrontement épique pour la possession du colis. Et dans ces cas-là, je le sais d'expérience, la victoire revient au plus entreprenant. C'est donc avec une certaine audace que j'ai étranglé Savon avec le cordon de mon pad, tandis que je tenais Sundin en respect avec les baguettes du repas chinois du midi... Un joli succès ! Quelques heures plus tard, je déballe le bidule à l'abri dans mon appartement de bourgeois, et je...je... je ne sous-estimerai plus jamais la fourberie d'un Sundin qui est allé jusqu'à payer un faux coursier pour tromper notre vigilance et me refourguer un titre inconnu ! Mais du coup, qu'avait-il sur ce fameux DVD ? À première vue, un point & click répondant au doux nom de Ceville, dont nous n'avions que très peu entendu parler jusqu'ici, mais qui s'est révélé être une excellente surprise.



Tiens, on dirait le bureau de Death Pote...

GENRE
Lutte des classes

ÉDITEUR
Kalypso Media

DÉVELOPPEUR
Boxed Dreams/ Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Juillet 2009

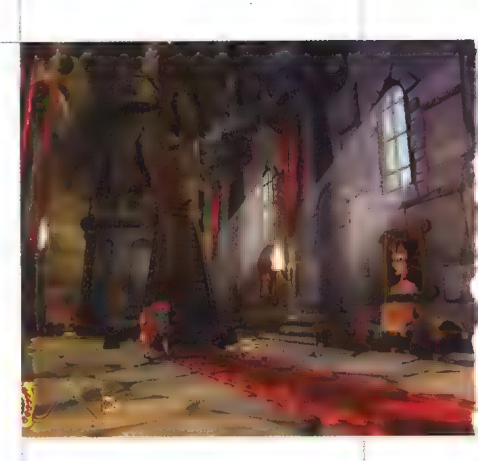
CEVILLE

Des miroirs en forme de gargouilles qui font de la musique lorsqu'on les utilise ! Je veux les mêmes chez moi !



Un pays fort fort lointain !

Ceville n'est pas seulement le titre de ce jeu d'aventure à l'ambiance moyenâgeuse, c'est également le nom du personnage principal de l'histoire. Monarque tyrannique et visiblement très près de ses sous, il règne en parfait despote sur le royaume de Faeryanis. Un règne qui semble toutefois compromis, puisque ses sujets s'amassent justement aux portes de son château, bien décidés à lui faire regretter son goût pour les produits de luxe ! Comble, ses propres troupes se retournent contre lui, estimant que leur maigre paie ne vaut pas la peine de se faire piétiner par un troupeau de paysans en rogne. Ainsi pris au piège dans sa confortable salle du trône, notre brave Ceville aura pour premier défi d'échapper à la surveillance de ses gardes pour éviter la colère du bon peuple. Une introduction qui nous permet de découvrir avec un certain plaisir une ambiance et un style graphique qui ne sont pas sans rappeler Day of the Tentacle ou la





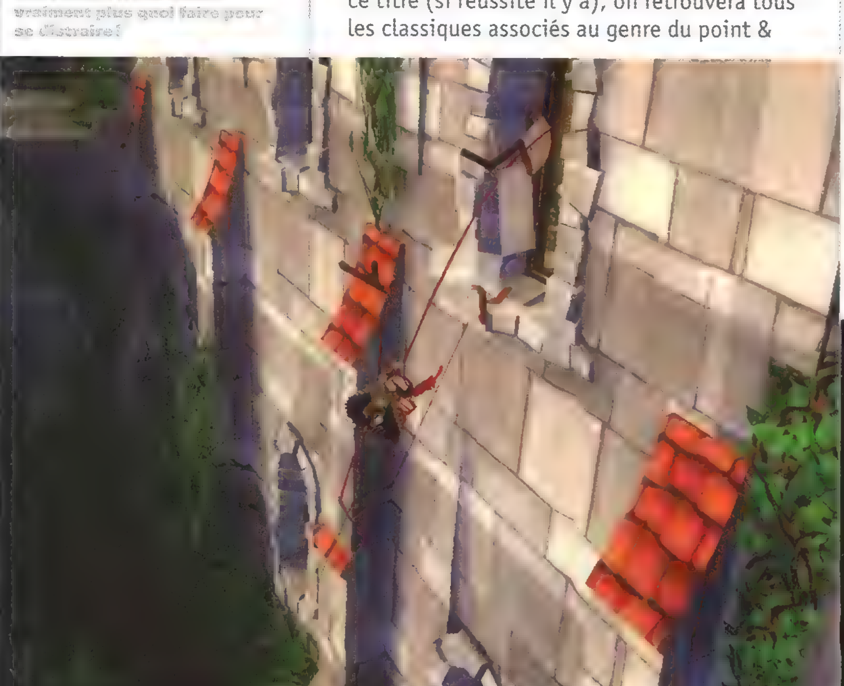
Un petit coup sur la barre d'espace et votre salle du trône se transforme en sapin de Noël.

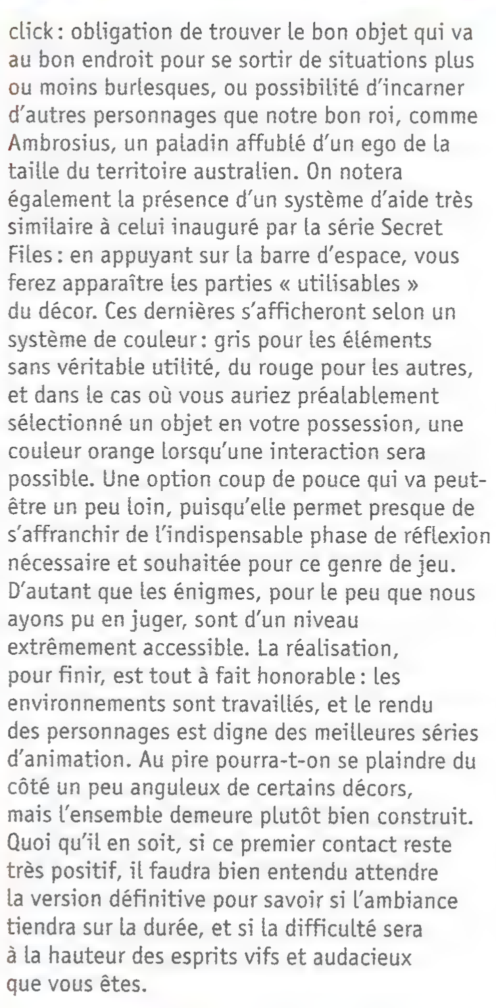
série The Secret of Monkey Island. Ici, les personnages sont caricaturaux à souhait, avec une noblesse qui respire la fourberie, des paladins aussi benêts que naïfs, et des voix qui n'hésitent pas à en faire des tonnes. L'humour est donc omniprésent, et les décors très colorés sont bourrés de détails croustillants et anachroniques. Par exemple, on peut citer cette salle de torture, où l'on trouve un poste de télévision devant une chaise bardée de pointes, un juke-box pour détendre l'atmosphère, ou encore cet écriteau : « Pas besoin d'être sadique pour travailler ici, mais ça aide ». De jolis exemples de cynisme et de second degré, des caractéristiques que l'on retrouvera d'ailleurs très largement au fil des dialogues.

Le point & click pour les nuls

Outre cette ambiance décontractée qui sera très certainement au cœur de la réussite de ce titre (si réussite il y a), on retrouvera tous les classiques associés au genre du point &

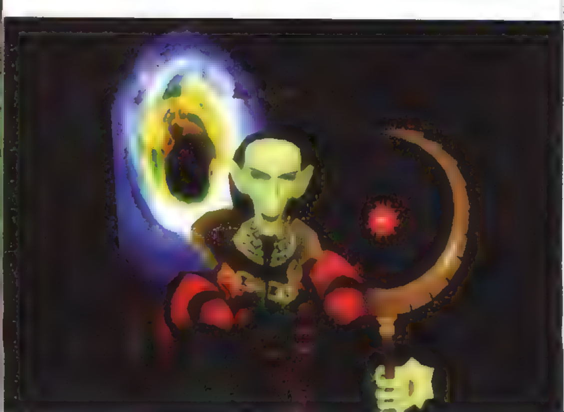
Ces riches ! Ils ne savent vraiment plus quoi faire pour se distraire !





click : obligation de trouver le bon objet qui va au bon endroit pour se sortir de situations plus ou moins burlesques, ou possibilité d'incarner d'autres personnages que notre bon roi, comme Ambrosius, un paladin affublé d'un ego de la taille du territoire australien. On notera également la présence d'un système d'aide très similaire à celui inauguré par la série Secret Files : en appuyant sur la barre d'espace, vous ferez apparaître les parties « utilisables » du décor. Ces dernières s'afficheront selon un système de couleur : gris pour les éléments sans véritable utilité, du rouge pour les autres, et dans le cas où vous auriez préalablement sélectionné un objet en votre possession, une couleur orange lorsqu'une interaction sera possible. Une option coup de pouce qui va peut-être un peu loin, puisqu'elle permet presque de s'affranchir de l'indispensable phase de réflexion nécessaire et souhaitée pour ce genre de jeu. D'autant que les énigmes, pour le peu que nous ayons pu en juger, sont d'un niveau extrêmement accessible. La réalisation, pour finir, est tout à fait honorable : les environnements sont travaillés, et le rendu des personnages est digne des meilleures séries d'animation. Au pire pourra-t-on se plaindre du côté un peu anguleux de certains décors, mais l'ensemble demeure plutôt bien construit. Quoi qu'il en soit, si ce premier contact reste très positif, il faudra bien entendu attendre la version définitive pour savoir si l'ambiance tiendra sur la durée, et si la difficulté sera à la hauteur des esprits vifs et audacieux que vous êtes.

Kracoukas



CE MOIS-CI, VOUS N'AUREZ PAS LE TEST DE BATMAN : ARKHAM ASYLUM. VOUS N'AUREZ PAS NON PLUS CELUI DE OPERATION FLASHPOINT 2, NI CELUI DE RED FACTION GUERRILLA ET ENCORE MOINS CELUI DE DRAGON AGE : ORIGINS. UN TEMPS ANNONCÉS POUR CE PRINTEMPS, TOUS CES HITS ONT EN COMMUN D'AVOIR ÉTÉ REPOUSSÉS À UNE DATE ULTÉRIEURE. UNE DÉCEPTION. MAIS APRÈS AVOIR JOUÉ À DAMNATION (QUI A AUSSI ÉTÉ REPOUSSÉ, MAIS EN VAIN) OU À TERMINATOR (QU'ON AURAIT DÛ AJOURNER DE DIX BONNES ANNÉES), IL FAUT SE DIRE QU'UN RETARD PEUT FINALEMENT AVOIR BIEN DES VERTUS. NOS CHERS ÉDITEURS ONT PEUT-ÊTRE COMPRIS QUE POUR SE DÉMARQUER DE LA MASSE, IL FALLAIT SORTIR DES PRODUITS DE QUALITÉ, ET DONC, BIEN FINIS. QUI VA S'EN PLAINDRE ? SÛREMENT PAS NOUS. D'AUTANT PLUS QUE CE MOIS-CI, Y'A DE QUOI PATIENTER EN FAISANT MUMUSE AVEC L'EXCELLENT PROTOTYPE OU LE SÉDUISANT TRINE

Sundin



JEU DU MOIS

PROTOTYPE

Éditeur Activision
Développeur Radical Entertainment/Canada

Kracoukas (qui ne se coupe plus les ongles depuis) et Death Pote, ayant arpenté en long en large et en travers le New York de Prototype, le crient désormais à haute voix en courant à travers la rédaction tout en se tapant la tête contre le mur : « Prototype, ce n'est pas du bidon ». Devant un tel état de folie, je ne pouvais faire autrement que de nommer Prototype jeu du mois. Ambitieux et fourmillant de bonnes idées, voici un titre à consommer d'extrême urgence !

Liberté d'expression

Depuis que j'ai tatoué l'adage « Le chef a toujours raison » sur les parties charnues des membres de la rédaction, leurs opinions sont de plus en plus justes. La preuve avec le test de Prototype qui confirme tout le bien que je pensais de ce jeu. Il ne reste plus qu'à leur tatouer « Le chef doit rouler en voiture de sport et être bien accompagné »…

DEATH POTE

Le jeu du moment
Prototype
Le jeu attendu
StarCraft II

Comme Lucky, Savon et Gruth, je suis ressorti quelque peu traumatisé de la rencontre sur Left 4 Dead contre les champions de France (voir dans les pages qui suivent). Je persiste quand même à croire qu'on aurait pu les battre, si Gruth n'était pas aviné comme un phoque, si Savon s'était acheté un micro et si Lucky avait un tant soi peu de talent. Snif…

SUNDIN

Le jeu du moment
Street Fighter IV
Le jeu attendu
StarCraft II



Depuis le vote d'Hadopi, toutes les mesdames Michau de France craignent que leur fils boutonneux ne termine en prison sans passer par la case départ, et sans toucher 20 000 francs. Perso, je suis sidéré qu'une loi aussi absurde et faillible soit passée. J'espère qu'ils votent moins au pif sur les lois touchant à la santé…. Parce que là, ça fait peur.

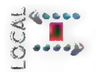
Le jeu du moment
Team Fortress 2
Le jeu attendu
Duke Nukem Forever

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri




Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE

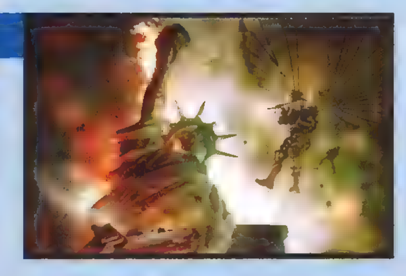


LEFT 4 DEAD
TURTLE ROCK STUDIOS/VALVE SOFTWARE

BIOSHOCK
2K GAMES/IRRATIONAL GAMES

CRYSIS WARHEAD
CRYTEK STUDIOS/ELECTRONIC ARTS

STRATÉGIE



WORLD IN CONFLICT
MASSIVE ENTERTAINMENT/SIERRA

WARCRAFT III + FROZEN THRONE + DOTA
BLIZZARD/BLIZZARD

DAWN OF WAR II
RELIC ENTERTAINMENT/THQ

SPORT/SIMULATION

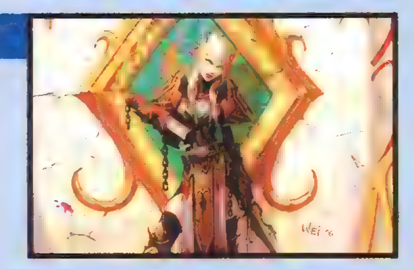


RACE DRIVER GRID
CODEMASTERS/CODEMASTERS

RACE 07
SIMBIN/SIMBIN

VIRTUA TENNIS 3
SUMO DIGITAL LTD/SEGA

JEUX ONLINE

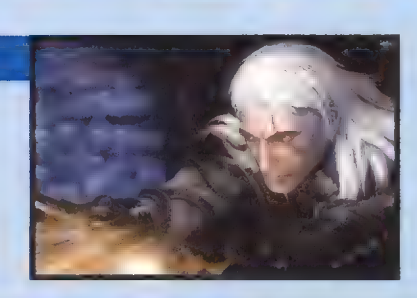


WORLD OF WARCRAFT + BURNING CRUSADE + LICH KING
BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL GAMES

LA SAGA GUILD WARS
ARENANET/NCSOFT

WARHAMMER ONLINE : AGE OF RECKONING
MYTHIC ENTERTAINEMENT/GOA

JEU DE RÔLE



THE WITCHER
CD PROJEKT/ATARI

OBLIVION
2K GAMES/BETHESDA

DRAKENSANG
RADON LABS/DTP ENTERTAINMENT



EN SE PROMENANT DANS LA SALLE DU GRAND CONSEIL DU PALAIS DUCAL DE VENISE, ON NE PEUT S'EMPÊCHER DE REMARQUER, PARMI LES PORTRAITS DES DIRIGEANTS, UN VOILE NOIR MARQUÉ DU NOM DE MARINO FALIERO. LE 55' DOGE AURAIT EN EFFET EU LA MAUVAISE IDEE DE NEGOCIER UN ACCORD SECRET AVEC GÈNE, LA GRANDE ENNEMIE. EN CONSEQUENCE DE QUOI, IL FUT DECAPITE DEVANT LE PEUPLE RASSEMBLÉ. ON NE RIGOLAIT PAS EN POLITIQUE EN CE TEMPS-LA.

Le jeu du moment
EMPIRE TOTAL WAR
Le jeu attendu
ALIEN VS PREDATOR 3



PARFOIS ON SE POSE DES QUESTIONS INSOUTENABLES, COMME L'ORIGINE DU NOM DE WINDOWS 7. PARCE QUE TECHNIQUEMENT, C'EST LA VERSION 6.1 DE WINDOWS. ALORS POURQUOI 7 ? LA RÉPONSE M'EST VENUE SOUS LA DOUCHE : C'EST LA SEPTIEME SAISON DE 24 QUI A LIEU EN CE MOMENT. ÇA EXPLIQUE PEUT-ÊTRE POURQUOI 7 N'EST PAS MAUVAIS : MICROSOFT A EMBAUCHE JACK POUR TORTURER TOUS LES INCAPABLES QUI AVAIENT COMMIS VISTA !

Le jeu du moment
QUAKE LIVE
Le jeu attendu
NITRO STUNT RACING STAGE 2



AVEC UN PETIT PEU DE RETARD, JE ME SUIS ENFIN DECIDE A REGARDER LA SERIE THE SHIELD. DES FLICS ET DES POLITICIENS TOUS PLUS POURRIS ET CORROMPUS LES UNS QUE LES AUTRES, DES CRIMES ATROCES ET DES CENTAINES D'INNOCENTS SIMPLEMENT COUPABLES D'EXISTER FORMENT UN LOS ANGELES TOTALEMENT CRASSEUX ET DÉPRAVE JUSQU'AU TROGNON. AFFREUSEMENT DEBECTANT… MAIS JOUISSIF !

Le jeu du moment
GTR EVOLUTION
Le jeu attendu
RACE ON






PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 2 Go DE RAM, CARTE 3D 256 Mo
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR RADICAL ENTERTAINMENT/CANADA
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Je te tiens, tu me tiens, par la barbichetteeeeuuuuuuu...

Prototype

MUTANT EN COLÈRE



Effectivement, le processus d'assimilation laisse pas mal de boulot à la femme de ménage.

ENCORE UNE IDÉE SAUGRENUE DE MA FEMME : PASSER QUELQUES JOURS À NEW YORK ! AVEC TOUS CES MUTANTS EN LIBERTÉ ? ET CES MILITAIRES QUI TIRENT SUR TOUT CE QUI BOUGE ! NON, VAUT MIEUX ATTENDRE QU'ALEX MERCER RÈGLE LE PROBLÈME, NON ? ON PARTIRA LE MOIS PROCHAIN. COMMENT ? RALENTIR UN PEU SUR LES JEUX VIDÉO ?

En fait, quasiment tous les pouvoirs d'Alex laissent du boulot à la femme de ménage

Je l'avoue, démarrer l'écriture de ce test n'a pas été chose facile. Et ce, pour une raison très simple : ça fait chier ! Oui, ça fait chier d'avoir à lâcher la vie sombre et palpitante d'Alex Mercer pour se retrouver dans celle de Kracoukas, jeune testeur de jeux vidéo qui en veut, mais qui a une tonne de taf à finir et une lessive qui moisit dans son lave-linge depuis deux jours. Pas facile, non plus, de trouver un angle pour aborder ce Prototype. Le plus logique serait de commencer par faire un rapprochement avec le dernier épisode des aventures de Spider-Man, sorti lui aussi sous la houlette d'Activision. Oui, je sais, il ne vous en reste probablement pas grand souvenir, et pour cause : c'est moi-même qui vous l'avais hautement déconseillé en décembre dernier. Pourtant, croyez-moi, les deux titres ont plus d'un point en commun : vue à la troisième personne, mutants aux supers pouvoirs dévastateurs, la ville de New York comme théâtre des opérations... jusqu'au style choisi pour la narration : on démarre sur une image d'apocalypse pour revenir au début et découvrir par quel hasard scénaristique le monde en est arrivé là ! Bref, tout pareil... Enfin presque : le dernier Spider-Man gît dans l'enfer des jeux que l'on n'achètera jamais, tandis que Prototype risque bien de vous attirer immanquablement vers votre revendeur préféré.

Du Spider-Man... Sans Spider-Man

Et ceci grâce à deux aspects totalement absents des aventures de l'homme araignée : un héros auquel on s'identifie très vite, et un monde qui évolue en fonction de nos actions. Dit de cette manière, cela paraît tout bête. Pourtant, rares sont les jeux qui arrivent à retranscrire ces principes aussi bien que le fait Prototype. Prenez Alex Mercer. S'il n'a certes pas la renommée de notre ami tisseur de toile, il a plus d'un argument pour nous séduire : un look cool et une histoire que le monde lui envie. Fraîchement échappé d'un laboratoire contrôlé par une sombre antenne gouvernementale dénommée Blackhawk, il doit : survivre à ses poursuivants, reconstruire le puzzle de son passé, et surtout, lutter contre le mal qui grandit en lui, une infection inconnue, responsable de la zombification de la moitié



de la population new-yorkaise ! Bon, je ne dis pas que c'est très original, mais faites-moi confiance, à grands renforts de cinématiques nerveuses, ça pète ! Et comme si cela ne suffisait pas, les développeurs ont su placer la grosse pomme au centre du scénario. En effet, la ville subira les effets de la lutte sans merci que se livreront les victimes de la maladie, qui tenteront d'étendre le fléau, et les militaires, qui auront à cœur de les calmer à grands coups de M16. À chaque mission réussie, vous donnerez l'avantage à l'une ou l'autre des deux parties, avec les conséquences que vous imaginez pour les quartiers concernés : horreur et dévastation ou strict contrôle militarisé. Bref, l'immersion est tout simplement parfaite.

La méthode Assimil

L'autre grande réussite de Prototype viendra de l'énorme richesse de son gameplay. Chaque mission effectuée vous apportera des points d'expérience, que vous utiliserez pour développer les facultés liées au virus : capacités au combat, améliorations de vos déplacements, vision thermique. Toutefois, vous découvrirez assez rapidement que malgré votre force de frappe impressionnante, seul face à une cinquantaine de Marines et trois hélicoptères de combat, vous ne pèserez pas plus lourd que votre poids en saucisse de Francfort ! Il faudra parfois la jouer fine, et le pouvoir d'assimilation va vous y aider. Grâce à lui, vous pourrez prendre l'apparence de n'importe qui en fusionnant avec lui (oui, c'est aussi gore que ce que vous imaginez). Poursuivi par une armée de militaires en colère ? Pas de problème, vous vous enfoncez dans une petite ruelle, et vous en ressortez avec les traits du premier quidam venu. Assimiler une personne vous donnera aussi ses connaissances et ses souvenirs. L'occasion de faire avancer l'intrigue en capturant des personnages clés, ou d'apprendre de nouvelles compétences en captant un pilote d'hélicoptère par exemple. De nombreuses missions joueront sur ce pouvoir, partageant ainsi le jeu entre phases d'action pure et missions un peu plus tactiques. Un régal !

Une grosse pomme à croquer

Enfin, cerise sur le gâteau, la réalisation, est également, un exemple du genre, même si on saluera ici un équilibre technique plus qu'une véritable révélation graphique. En effet, l'équipe de Radical a privilégié un style plutôt épuré pour modéliser la ville, sans doute pour ne pas asphyxier les petits poumons de nos braves machines. Les textures sont sobres, mais du coup, cela autorise une foule de détails, et des décors très dynamiques : tout ou presque est destructible ou utilisable. Bref, difficile de trouver quelque chose à redire au sujet de Prototype. Tout au plus, pourra-t-on critiquer la prise en main pas toujours évidente, eu égard au nombre de pouvoirs disponibles, et qui sera à l'origine de quelques morts un peu stupides. Un détail, et de toute façon, à quoi bon continuer, puisque vous venez de jeter votre magazine par terre : vous n'êtes déjà plus là, vous êtes allé l'acheter, et vous avez bien raison.

Kracoukas

Un peu de technique

Sachez-le, vous qui avez une carte graphique intégrant moins de 512 Mo de Ram : vous n'aurez pas droit aux hautes résolutions. En même temps, ça vous servirait à quoi, sur vos cartes de pauvres ? Pour tous les autres, pas de soucis : profitez juste du voyage.





I believe I can fly... I believe I can touch the sky... (oui, je sais, c'était facile, presque indigne de moi).



Ils aiment beaucoup les taxis chez Radical... Ou les voitures de couleur jaune...

En deux mots

OUBLIEZ TOUT CE QUE VOUS AVIEZ À FAIRE LE MOIS PROCHAIN : ÇA ATTENDRA. PROTOTYPE EST LONG, RICHE, ÉQUILIBRÉ, IL CHASSE LE MAUVAIS ESPRIT, RAMÈNE L'ÊTRE AIMÉ, ET ÉTENDRA VOTRE LINGE PAS SEC QUI TRAÎNE DEPUIS DEUX JOURS. BREF, IL EST EXCELLENT.

- + Nerveux et immersif
- + Richesse du gameplay
- + Grande liberté d'action
- + Abouti sur le plan technique
- – Prise en main
- – I.A. perfectible

8 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE



8 INTÉRÊT





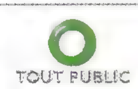


Mais bordel, ça ne vous dérange pas de passer devant l'objectif juste au moment où je fais ma capture d'écran !!!!



Neverwinter Nights 2
ÉCRAN DE FUMÉE
Mysteries of Westgate

CHAUSSEZ VOS ARMURES DE PLATE, DÉGAINEZ VOS PLUS BELLES ÉPÉES, ET FAITES UNE HAIE D'HONNEUR À NEVERWINTER NIGHTS 2, QUI S'EN VA REJOINDRE SES AMIS AU PARADIS DES JEUX QUI ONT FAIT LEUR TEMPS ! OUI, PARCE QUE LÀ, ÇA SENT LA FIN !


TOUT PUBLIC

64 INTERNET

LOCAL 64 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Atari
Développeur Ossian Studios/Canada
Texte et voix en anglais


Avant de commencer à taper joyeusement sur nos amis d'Ossian Studios, il me paraît nécessaire de replacer ce Mysteries of Westgate dans son contexte. Pour ceux qui l'ignoreraient encore, la série Neverwinter Nights a cette particularité de proposer un système de création de scénarii drôlement bien foutu. Une occasion pour les maîtres de jeu en herbe pas trop ignares en matière de programmation de créer leur propre campagne. Histoire de leur montrer la voie, Atari se fend, de temps à autre, d'une création payante, mais qui se veut la crème de la crème. Du coup, le propos ici ne sera pas de rejuger Neverwinter Nights 2, mais bien de savoir s'il faut débourser les dix dollars demandés pour ce module, alors qu'on en trouve tant alliant qualité et gratuité sur le net.

Un poil dans la main

Et à peine entamé, ce MoW sent déjà le minimalisme à pleins naseaux ! Jugez plutôt : l'intrigue nous emmène au cœur d'une des villes les plus sordides des Royaumes Oubliés : Port-Ponant ! Une cité où l'espérance de vie est à peu près aussi élevée que la résistance de Sundin face à un troupeau de mojitos. Et nous, que va-t-on y faire ? Bin… En démarrant avec un personnage niveau huit, c'est clair, qu'on ne va pas trop la ramener. En fait, on va plutôt jouer les larbins pour de puissants sorciers, et accepter de réaliser leurs quatre volontés pour qu'ils nous libèrent d'une vilaine malédiction, une de plus. Bon, le scénario tient la route, certes, mais franchement, on espérait retrouver quelque chose d'un poil plus héroïque. Autre regret de taille : Storm of Zehir, le dernier add-on, avait introduit quelques éléments de gameplay forts sympathiques, comme l'Overland map, ou la possibilité de faire interagir les différents personnages du groupe pendant une conversation. Pourquoi diable ne pas les avoir repris ? Et ce n'est pas la réalisation qui va rattraper le reste ; l'architecture de la ville rappelle immanquablement le train fantôme des fêtes foraines : quelques décors mal dégrossis et des brouettes de fumigène pour faire peur. Allez, c'est décidé, on va garder nos dix dollars, ou mieux, on va les envoyer à Death Pote pour l'aider dans sa lutte contre la prolifération de ces bars chiliens qui minent la productivité de ses troupes.

Kracoukas



C'est beau une ville dans le brouillard… En même temps, à trois images par seconde, on a le temps d'en profiter.

Un peu de technique

Merci… Merci à Mysteries of Westgate pour cette leçon d'humilité. Comme quoi avec un peu de brouillard, trois textures pâlottes, et un moteur graphique dépassé, on arrive sans problème à mettre à genoux une HD3870 qui vient de fêter ses un an.



En Deux Mots

Si le prix semble dérisoire, le contenu l'est encore plus. Le scénario reste d'un bon niveau, mais on attendait une réalisation plus soignée et un poil plus d'audace après un Storm of Zehir déjà minimaliste.

+ Scénario correct
- Réalisation poussive
- Manque d'ambition

4	Technique
4	Artistique
3	Intérêt



L'impression de vitesse est assez bien rendue.

La moindre touchette avec les autres concurrents se solde quasi inévitablement par un tête-à-queue.



Superstars V8 Racing

TRI SÉLECTIF

EN ATTENDANT FUEL, DIRT 2 ET RACE DRIVER GRID 2, CODEMASTERS NOUS PROPOSE UN PETIT COCKTAIL VROMBISSANT EN GUISE D'APÉRITIF. HISTOIRE DE ROULER SUR LA PISTE OU SOUS LA TABLE ?

Un peu de technique

Rien à signaler, le jeu tourne parfaitement bien sur une config modeste (E6600, 2 Go de Ram, 8600 GT). C'est un peu la moindre des choses...


TOUT PUBLIC


INTERNET 8

LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR MILESTONE/ITALIE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX -

Nous le savons tous, le recyclage est essentiel à la survie de l'humanité, en tout cas, sur le long terme. En revanche, les principes évidents d'écologie ont-ils un sens dans le monde du jeu vidéo ? Pas si sûr, quand on regarde comment les développeurs de Milestone ont métamorphosé leur (excellent) SBK 09. En gros, ces roublards d'Italiens en ont repris toute l'architecture (le moteur 3D, certaines textures...) pour y coller des bagnoles et ainsi créer un nouveau jeu complet sans claquer des mille et des cents dans sa conception. Côté licence, c'est l'International Superstars Series qui a été choisie et si ça ne vous dit rien du tout, c'est normal, vu que ce championnat n'est pratiquement connu qu'en Italie. Vous aurez donc droit à tout un tas de pilotes issus du pays des spaghettis alors que les voitures viennent d'un peu partout mais sont généralement engagées par des équipes... italiennes. Super. Je n'ai absolument rien contre les sports transalpins et l'Italie n'est pas le pays les moins amoureux de sports moteur mais, très franchement, on a vu plus excitant. Remarquez, à l'époque de Squadra Corse Alfa Romeo (6/10, Joystick n°172), les mêmes développeurs avaient réussi à nous pondre un jeu plutôt sympathique sans disposer là non plus d'une grosse licence séduisante. Et vu qu'ils partent, cette fois, d'une base assez splendide, tous les espoirs sont permis.

De conduire ?

Permis, mais vite anéantis après à peine quelques tours de piste tant le pilotage est à la limite du supportable. Testé au clavier et au pad Xbox 360 (mon volant G25 n'a jamais été reconnu malgré de nombreuses tentatives), la maniabilité s'est révélée assez catastrophique avec des voitures d'une mollesse hallucinante. La direction répond mal, obligeant à forcer aux extrêmes du stick analogique pour enfin obtenir un peu de répondant. Le souci, c'est qu'à partir de là, l'arrière de la voiture décroche sans prévenir et vous entraîne dans un tête-à-queue totalement incompréhensible. Un comportement d'autant plus énervant que les voitures adverses sortent de la piste au moindre choc en s'écartant à peine de leur trajectoire. La seule solution étant alors d'opter pour le mode arcade avec toutes les aides au pilotage activées afin de parvenir à quelque chose d'à peu près maniable. Déjà rédhibitoires, ces défauts sont largement accentués par des graphismes noyés dans un « bloom » du plus mauvais effet et bien loin d'être au niveau de ceux du grand frère SBK 09. Horripilantes, les musiques ne sauveront rien et le son du levier de vitesse qui sort un gros « clong » à chaque passage achèvera de vous convaincre que Superstars V8 Racing est l'antithèse d'un jeu de bagnoles réussi.

Yavin

Parvenir à prendre les virages à la corde demande des nerfs en titane.

En Deux Mots

Anecdotique, bancal et gâché par une maniabilité criminelle, Superstars V8 Racing n'a pas grand chose à offrir aux amateurs de jeux de caisses. Un jeu totalement dispensable.

+ 10 circuits dont Kyalami (Afrique du Sud)
- La maniabilité pénible
- I.A. d'un autre âge
- Sons et musiques atroces


6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



Tiens, je me disais la même chose...

Mata Hari

FIASCO



Si j'en crois le fiabilissime Wikipédia, au début du XXe siècle, la vie nocturne de toute l'Europe battait au rythme des langoureuses danses de Mata Hari. Toujours d'après la légende, il se raconte que quand cette sublime Hollandaise ne se déhanchait pas devant un parterre de mâles surchauffés, elle arrachait sur l'oreiller les secrets de n'importe qui. Dit comme ça, ça semble très classe d'être Mata Hari, mais quand on l'a au bout de la souris, c'est une autre musique. En début de partie, la belle débarque à Paris, armée d'un sourire impeccable et de dents qui raclent le plancher. Partie pour se trouver un agent artistique, en cinq minutes, pif, paf, la voilà embrigadée par les services secrets pour modestement empêcher la Première Guerre mondiale. Bon, d'accord, les développeurs en ont fait une femme insupportable, orgueilleuse et m'as-tu vu, pas très encline à l'espionnage, mais ils la font aussi danser comme une table basse, alors bon… Mata, si tu me lis de là-haut, je suis sûr que tu valais mieux que ça.

OSS 117

J'ai cherché longtemps comment qualifier Mata Hari. Puis, au fil du jeu, la belle a trouvé les mots justes : « ma vie ressemble à un mauvais roman de gare ». Ça, c'est la version grand public. Dans le jargon, nous appelons ça un jeu cale meuble. Cher lecteur, il n'y a ici rien à sauver à part l'intrigue peut-être, car il n'y a pas l'ombre d'une énigme à l'horizon. Toute « l'action » se résume à exécuter les ordres du dernier PNJ croisé. Ce challenge à crever d'ennui mériterait bien un oscar, mais nous sommes avares de récompenses. Aussi, mon unique palme de la médiocrité, je la remets sans l'ombre d'une hésitation au dialoguiste qui a accompli un travail remarquable. Entre un « Vous avez été merveilleuse ce soir. - Oui je sais. » et un « Ce doit être un gros canon, plus gros que le vôtre… », le soft déborde de phrases cultes et stéréotypées qui façonnent des personnages Oh My Godesques. Donc bravo à cet homme, qui coiffe au poteau l'auteur du scénario qui, toutes les trois minutes, nous pousse dans une gare ou dans le lit d'un officier allemand. Je garderai Mata Hari dans mon cœur comme une ode à la médiocrité, qui m'aura fait pousser quelques fous rires incontrôlables. En attendant, messieurs de chez Cranberry Prod, ne m'en veuillez pas trop si je lâche les chiens sur vous. C'est vraiment de bonne guerre.

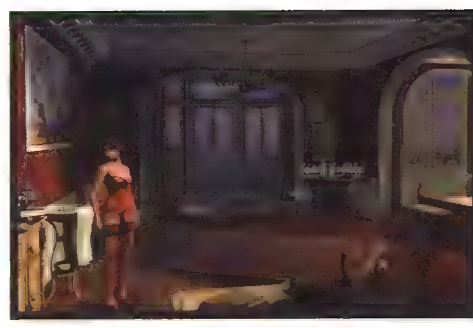
Lucky

SALTIMBANQUES, SALTIMBANQUES ! AMIS DE LA PRÉCARITÉ ! FAMÉLIQUES RÊVEURS À L'ART RUINEUX… COMME MATA HARI, SAUVEZ-VOUS DE LA CRISE ! ESPIONNEZ VOTRE VOISIN, TROMPEZ-LE, DÉNONCEZ-LE ! DEVENEZ PATRIOTES ! DEVENEZ RICHES !



TOUT PUBLIC

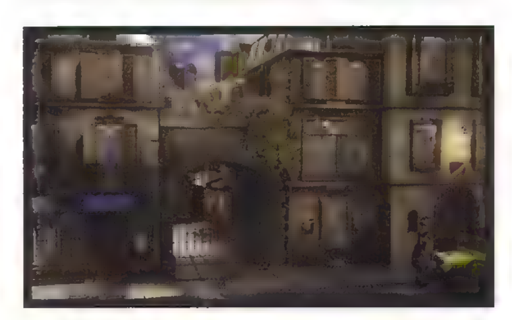
CONFIG MINIMUM **CPU 1,6 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO**
ÉDITEUR **DTP ENTERTAINMENT AG**
DÉVELOPPEUR **CRANBERRY PRODUCTION/ALLEMAGNE**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

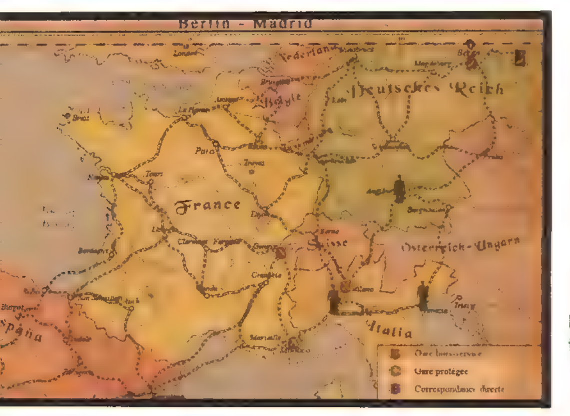


Votre mari m'a touché les fesses, je devais le punir !

Un peu de technique

La jaquette me promettait « d'impressionnants spectacles de danse » et « des scènes 3D superbement animées » et je me retrouve avec une nana qui danse comme un fer à repasser. Un peu de modestie les gars ! Il n'est pas moche votre jeu, mais quand même, on ne s'en relève pas la nuit.





Le mini-jeu du train, d'abord insupportable, est finalement ce que Mata Hari a de meilleur à offrir.

En Deux Mots

JE COMPRENDS POURQUOI NOUS AVONS DÛ ATTENDRE SA SORTIE EN MAGASIN POUR LE VOIR DÉBARQUER À LA RÉDAC. C'EST MAUVAIS, ARCHI STÉRÉOTYPÉ, RIDICULEMENT RIDICULE. AUCUN INTÉRÊT. AUCUN.

+ Dialogues savoureusement mauvais…
- … mais vraiment mauvais
- Presque pas d'énigmes
- Attendez, je dois vraiment vous faire une liste complète ?

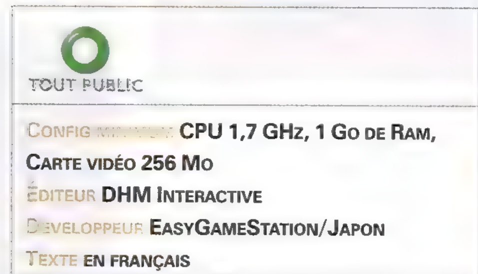
5 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

Est-ce que, par hasard, vous auriez des grille-pain en inox ? Non ? C'est important, c'est pour un pari !



Gunners Heart

CRISE CARDIAQUE



CONFIG MINIMUM **CPU 1,7 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo**
ÉDITEUR **DHM Interactive**
DÉVELOPPEUR **EasyGameStation/Japon**
TEXTE **en français**

Il existe plusieurs tactiques permettant à un jeu d'éviter les souffrances d'une critique trop acide. La plus connue, c'est d'être bon, tout simplement. Mais certains ne peuvent pas toujours s'offrir ce luxe. Ils doivent ruser. Observons par exemple le dernier shoot them up de DHM, Gunners Heart. Sa stratégie à lui, consiste à nous abreuver du meilleur (ou du pire, c'est selon) de la mièvrerie japonaise, en espérant que cette avalanche de bons sentiments nous poussera à l'indulgence.
Un calcul qui aurait pu faire illusion quelques minutes sur un Lucky encore très fleur bleue, mais qui n'aura que peu de prise sur un gars comme moi, nostalgique des samouraïs et de leur aptitude à régler les problèmes en tranchant dans le vif. Ainsi, une fois surmontée la façade aux couleurs criardes, je n'ai rien trouvé de plus qu'un jeu de tir navrant, dont le niveau technique est digne d'une version DS : une résolution maximale proposée de 640 par 480 ! Rien que ça ! Avec un tel niveau de détails, vous distinguez l'ennemi à peu près au moment où il va vous percuter.

APRÈS UN A-TRAIN 8 DÉCEVANT, L'ÉDITEUR FRANÇAIS QUI A FAIT DU JEU NIPPON SA MARQUE DE FABRIQUE, REVIENT AVEC UN SHOOT THEM UP QUI SENT BON LE COSPLAY ET LE MANGA À L'EAU DE ROSE.



Reconnaissons-lui toutefois cela : Gunner Heart est d'une grande accessibilité. Votre oiseau de proie au premier plan, vous devez pulvériser tout ce qui passera à portée de canons. Vous disposerez pour cela d'une attaque spéciale, d'un tir en continu, et d'une petite roulade pour effacer les boulets vous venant droit dessus. Entre chaque chapitre, on fait un saut dans la boutique pour acheter de nouvelles armes et bonus : plus de vie, plus de vitesse, plus d'ennui… Ah pardon… Ça, c'est une option offerte dès le début de jeu ! Car si les environnements font montre d'une certaine variété (sur l'eau, dans la ville, dans le tunnel d'une mine…), aucune liberté de déplacement n'est permise vu l'étroitesse des couloirs de vol. Ajoutez à cela une maniabilité qui a la souplesse et la réactivité d'un galet en chute libre, vous obtiendrez le premier shoot them up où l'adresse et le sens aigu de l'anticipation vous seront totalement inutiles. Vous devrez simplement enchaîner les manœuvres d'évitement (Touche C) et les tirs nourris (Touche W). Ramenez tout ça au prix du jeu, cela vous fera 10 euros par touche de clavier.

kas



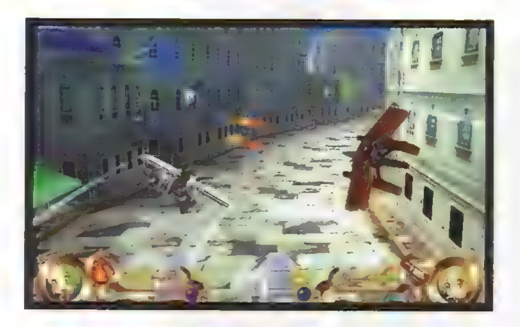
Un avion dans une mine : quelle bonne idée ! À droite, je prends le mur, à gauche, je prends le mur, et au milieu, je prends des troupeaux de missiles dans la face !



Et je vous assure que quand ça bouge, c'est encore plus moche !

Un peu de technique

Alléluia, les amis ! Avec une résolution aussi ridicule, vous devriez être capable de faire tourner Gunners Heat sur ce grille-pain en inox que votre grand-mère vous a offert à Noël dernier. Voilà, j'ai placé grille-pain en inox (2 fois) et je gagne un mojito « made in Chilien ».



AU-CUN IN-TÉ-RÊT. BEN VOILÀ, ÇA FAIT DEUX MOTS. ET SI VOUS ME LE PERMETTEZ, JE VAIS M'ARRÊTER LÀ. JE NE SOUHAITE PAS DEVENIR ODIEUX, QUAND MÊME.

 **Mignon**
 **Pas cher**

2 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE

1 INTÉRÊT

Overlord 2

VIIIVE LE CHEEEEF !



L'Overlord, c'est l'ami d'ces dames.

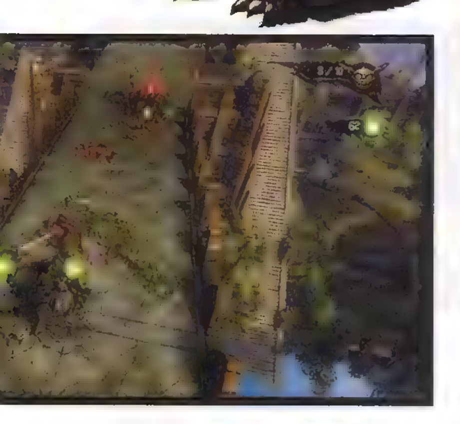


CONFIG MINIMUM CPU 2 GHZ, 1GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR TRIUMPH STUDIOS/PAYS-BAS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

JE SUIS GRAND, JE SUIS MALÉFIQUE, JE RÈGNE AVEC CRUAUTÉ SUR UNE COUR CAQUETANTE DE LARBINS LÂCHES ET VICIEUX, JE SUIS... JE SUIS... DEATH POTE? PERDU, JE SUIS L'OVERLORD, ET JE REVIENS TOUJOURS AUSSI VIL, POUR UNE NOUVELLE AVENTURE.

Ne croyez pas que les larbins peuvent affronter n'importe quoi sans vous. Quelques coups de haches ou sorts magiques seront parfois nécessaires.





Les larbins sont du genre têtu, à moins que ce ne soit leur petite tête qui soit incapable de retenir ce qui ressemble de près ou de loin à une leçon. À peine leur ex-nouvel Overlord a-t-il disparu dans les abîmes avec 25 000 pièces d'or de stock-options en poche, qu'ils tentent de recruter un nouveau maîîîîître pour partir à la conquête du moooonde (ajouter couinements et ricanements ici). C'est une sacrée chance pour le petit sorcier, paria sans qualification de la ville de Nordberg. C'est dans son esprit maléfique que vous commencerez cette seconde aventure, prêt à empoigner votre hache à double tranchant de fonction. Le job a l'air précaire. Mais il n'est pas dénué de charme. Description de l'embauche : au sein d'une équipe sadique et dynamique, votre rôle consistera à faire le mal sous toutes ses formes. Tuer, piller, martyriser les larbins, se faire forger de nouvelles armes sur mesure avec le produit de vos rapines, prendre le contrôle de patelins à peine indiqués sur la carte, et tout cela dans la plus grande décontraction. Peu de contraintes, mais esprit d'initiative exigé. Diplômés en sauvetage de princesse en danger s'abstenir. Si jeune fille en détresse il y a, elle peut finir avec les autres maîtresses à tenter de décorer votre donjon sordide avec de la peau de loup. Cela fait partie des avantages en nature de la profession.




Un jeu déconseillé aux Brigitte Bardot.



TIPS | JEU

Une fois une ville capturée, on vous proposera d'asservir ou de tuer les habitants. Faites un mélange des deux. Sur 100 habitants, tuez en une trentaine pour récupérer leur vitalité, et faites travailler dur les autres pour qu'ils produisent de l'or et des armes pour vos Larbins.

Overlord 1.5

Overlord premier du nom (le jeu) était une synthèse réussie entre jeu de stratégie et jeu d'action. Overlord 2 reprend à la pincée de poivre près la même formule. Il faut dire que la recette marchait plutôt bien, alors on ne va pas bouder son plaisir avec cette nouvelle mouture. Ne serait-ce que pour le succulent mélange de Fantasy et d'humour noir dont elle fait preuve. Dans l'armure du seigneur ténébreux, une sorte de petit Sauron de 2 m 40, vous battrez la campagne accompagné de gremlins couinant à la recherche de paysans à asservir et d'artefacts de vitalité pour accroître votre pouvoir et votre petit personnel. Sur le terrain, les larbins servent absolument à tout. Ce sont eux par exemple qui attaquent vos ennemis (certes appuyés de vos sorts et de votre considérable force de frappe). On peut également les envoyer actionner des mécanismes, piller des maisons ou immobiliser des culs terreux sans défense en attendant de décider de leur sort : l'asservissement ou la mort. Serviles et obséquieux, vos suppôts devront néanmoins être habilement gérés si vous voulez conserver votre standing.

Tu passes à la compta

Il faut dire qu'un triste sire ferait une consommation démesurée de ces petites graines de sadomasochistes. Entre ceux qui meurent aux combats et ceux que l'on laisse en faction dans les villes conquises, on se retrouve vite à court.
Et encore, je ne parle même pas de ceux que l'on jette vivants dans la lave pour tremper de nouvelles armes. Pour vous aider, un système de résurrection existe désormais, très utile pour conserver les éléments les plus valables, car, et c'est une nouveauté, les larbins gagnent désormais de l'expérience. Bien que quasiment identique au premier épisode, Overlord 2 tente sans totalement y parvenir, de corriger le principal défaut du premier : la répétitivité des phases d'action.
Ces dernières gagnent tout de même en variété. Certaines phases en bateau avec les larbins aux rames sont par exemple bien fun à jouer. En dehors de ça, on dispose toujours de quatre types de larbins aux compétences diverses. Les solides bruns servent de piétaille de base tandis que les rouges attaquent à distance et résistent au feu, que les furtifs verts bravent le poison, et que les bleus sont parfaits pour aller faire chier la poiscaille.
Les capacités spéciales de chaque catégorie de serviteurs servent de clés aux différentes énigmes qui nous barrent le passage ; idem pour les boss, qui nécessitent toujours une stratégie particulière. Les solutions sont malheureusement souvent évidentes, ce qui fait que le jeu manque un peu de challenge. L'aventure est toutefois assez trépidante pour nous maintenir en haleine jusqu'au bout et laisser Overlord 2 réveiller le petit enfoiré égotique en mal de reconnaissance et de carnage qui sommeille en chacun d'entre nous.

Savonfou

Appetite for destruction!



Un peu de technique

Il y a rarement foule à l'écran, et cela se ressent sur les performances. Aucun gros ralentissement, même sur une machine moyen de gamme.



En Deux Mots

MIEUX QUE LE PREMIER ÉPISODE MAIS PAS ENCORE PARFAIT. OVERLORD 2 RESTE UNE VALEUR SÛRE POUR CEUX QUI VEULENT SANS COMPLEXE ASSOUVIR LEURS MAUVAIS PENCHANTS. ATTENTION CEPENDANT À UNE CERTAINE RÉPÉTITIVITÉ ET À UN MANQUE DE DIFFICULTÉ QUE NE MASQUE PAS TOUJOURS UN HUMOUR RAFRAÎCHISSANT.

- + Les larbins
- + L'humour
- + Bonne balance entre action et stratégie
- − Pas assez dur
- − Les mêmes solutions aux mêmes énigmes

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Tiens, les Rapetou ont retrouvé du travail !

Avec une vitesse de croisière de 3,5 millions de Sims 2 (et extensions) vendus chaque année, on rirait presque au nez des analystes qui nous annoncent, tout sérieux, que ce troisième épisode atteindra les… 4 millions d'exemplaires. Bien sûr que Les Sims 3 va se vendre comme des petits pains, c'est une certitude ! Tout comme les chiens aboieront toujours après les chats et C_Wiz collectionnera les plus beaux rails de train jusqu'à la fin de ses jours. Mais au cas où vous rentreriez d'une retraite de 10 ans au Tibet, une très rapide remise en contexte s'impose. Les Sims, c'est un simulateur de vie où l'on gère le quotidien d'une petite famille, façon despote tout puissant : « Allez Bob, va prendre une douche ». « Simon ? Raconte donc une blague à la mignonne petite brunette d'à côté, et tant que tu y es, change de job, nettoyeur de salade, ce n'est pas un bon plan de carrière ! ». Une liberté de plus en plus grande à chaque épisode et nouvelle extension, un bac à sable entièrement personnalisable

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Electronic Arts/États-Unis
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN SIMLISH



On aura droit à des voitures et des vélos pour se dégourdir les jambes.

Les Sims 3

POUPÉES GONFLANTES

LE CHAMPION DU HIT-PARADE REVIENT DANS UNE TROISIÈME VERSION ATTENDUE DEPUIS BELLE LURETTE. MAIS AU FAIT, ATTENDUE PAR QUI, EXACTEMENT ?



La remise en forme est plus difficile pour certains que pour d'autres.

(meubles, maisons, traits physiques, etc.) et une ambiance résolument joyeuse, ont offert à la série d'Electronics Arts une chambre avec vue dans tous les tops des ventes de la planète. La question n'est alors pas tant de savoir si Les Sims 3 va se vendre, mais si cet opus a la moindre chance de convaincre nous autres, gamers aux gros orteils velus.

Beau comme un camion tout neuf

Si vous avez lu notre preview du mois dernier, vous savez certainement à quel point nous avons été emballés graphiquement par ce jeu. Beau, coloré, des effets d'eau et de lumière à faire pâlir d'envie Jean-Michel Jarre ou les organisateurs des spectacles du Puy du Fou, nous sommes face à du très lourd. Si un moteur poussif et bien trop gourmand avait déjà handicapé Les Sims 2 à sa sortie (après huit extensions, c'était devenu une véritable centrale nucléaire sur le point d'exploser), ici, même sur une config' moyenne (Core 2 Duo E660, 2 Go de Ram, 8600 GT), l'engin tourne sans le moindre souci à trente images par seconde et à part quelques rafraîchissements de textures trop visibles, c'est un sans-faute. Sachant que le fameux Voisinage Ouvert (exit les temps de chargement interminables à chaque fois que votre personnage sortait de son jardin) est, lui aussi, une réussite, nous n'allons certainement pas nous plaindre de cet aspect. Autre excellente amélioration depuis les Sims 2, le mode Créateur de Style, qui démultiplie les possibilités

Un peu de technique

Pas grand-chose à redire tant le jeu est optimisé aux petits oignons. Prévoyez tout de même de la Ram, le quartier, immense, pouvant tirer sur la corde de temps en temps.



Bon, comment ça s'allume ces machins déjà ?

de personnalisation d'à peu près tout ce qui a une texture dans le jeu : dossier de chaise, mèches de cheveux, taie d'oreiller ou toiture en zinc. La communauté qui s'est bâtie autour du contenu téléchargeable ne va plus en dormir pendant deux ans tellement le challenge est énorme.

Psychologies Magazine

Si on pouvait facilement se lasser du phénomène baby-sitting des Sims 2, en raison d'un flagrant manque de variété dans les personnalités (fêtard, familial, savant, populaire, richissime), ce ne sera certainement pas le cas ici. Chaque Sim pourra être défini par cinq traits de caractère parmi 63 disponibles. Ajoutons à cela des désirs à long terme tout aussi multiples, et nous voilà pris de vertige devant l'étendue des possibilités. Envie de faire un geek ermite qui n'ose pas sortir de chez lui ? C'est possible. Un aficionado de la pêche qui pourrit les barbecues de ses amis avec ses anecdotes interminables ? C'est possible. Un vrai salaud sans cœur qui se destine à être le roi de la pègre locale ? Toujours possible. Et, autre révolution, les moyens d'y parvenir sont tout aussi variés. Un simple exemple. Là où dans Les Sims 2 vous n'auriez eu d'autre moyen pour devenir un fin cuisinier que de prendre un livre de votre bibliothèque pour le compulser des heures durant sur le canapé, ici, vous ferez un peu ce que vous voulez. Vous pourrez vous rendre à la bibliothèque pour compulser des livres de recette, en acheter chez le libraire, prendre des cours de cuisine dans un petit bistrot bucolique, regarder Télé Casserole sur le satellite, ou encore échanger des recettes avec vos plus proches amis.



Les joies de la création de personnage aléatoire...



TIPS JEU — **Le secret d'une bonne partie de Sims réside dans l'utilisation du pavé numérique : les touches 0, 1, 2, 3 gèrent le déroulement du temps et donc, l'intensité du gameplay.**

Plus intelligent aussi, l'avatar ne se laissera plus mourir de faim et vaquera à ses occupations tranquillement tandis que vous regardez ailleurs. Si cela ne paraît pas époustouflant, ce sont pourtant de vrais bouleversements dans les mécaniques du jeu culte d'une génération. Le jeu gagne en profondeur, en richesse, et indiscutablement, en durée de vie.

Vis ma vie

Le tableau serait certainement idyllique si le plus gros atout du titre n'était pas aussi son principal handicap. Dans Les Sims 3, il y a surtout « Sims », et par conséquent, un jeu tellement particulier que beaucoup se retrouvent déboussolés face au vide apparent. Même si les développeurs ont fait l'effort d'introduire plus d'accompagnements pour le joueur et d'autonomie pour son avatar (les désirs et le libre arbitre), il faut accepter de se retrouver dans un univers entièrement ouvert, où la seule aventure à suivre est la petite histoire qui jaillira dans votre esprit et que vous souhaiterez voir prendre vie. Beaucoup adorent et vous aurez deviné que j'en fais partie, quand d'autres (Death Pote, Lucky, Sundin) montent sur le rebord de la fenêtre rien qu'à l'idée de devoir passer plus de trois minutes dans cet univers dégoulinant de bons sentiments (ndSundin : J'y suis presque là ! Alors arrête-toi tout de suite !). Les Sims est définitivement un jeu qui déchaîne les passions. Cette excellente troisième version quasiment exempte de défauts pour les fans, n'a pratiquement aucune chance de convaincre ceux qui n'ont jamais pu digérer ses mécaniques de jeu. Au fond, ce troisième opus est un grand pas pour Les Sims, mais un petit pas pour le jeu vidéo.

Yavin



Maman, sers-toi de ton propre doigt enfin !



Le quartier de départ est immense.

En Deux Mots

Un excellent épisode des Sims qui remplit toutes ses promesses, et même plus. Mais ces dernières n'engageant que ceux qui les écoutent, si vous n'avez jamais accroché au genre, manger des clous devrait se révéler bien plus amusant.

- \+ La profondeur du jeu
- \+ Un moteur époustouflant et relativement peu gourmand
- \+ Les Sims
- − Peu ou pas d'évolution fondamentale
- − Un univers dégoulinant de guimauve
- − Les Sims



8 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT





LOGAN S'EST ENCORE FOURRÉ DANS UNE SACRÉE MOUISE. ET QUI VA DEVOIR SE FARCIR LES CENTAINES DE TYPES QUI LUI COLLENT AUX BASQUES, HEIN ? BEN, C'EST BIBI. MAIS POUR UNE FOIS, BIBI, IL EST CONTENT !



Les décors sont variés mais de qualité inégale. Si les environnements extérieurs, comme ici, sont de bonne facture, ceux en intérieur se révèlent nettement plus quelconques.

X-Men Origins Wolverine

COUPE TES ONGLES

Je viens de terminer la promenade de Logan, et la première chose qui me vient à l'esprit c'est que j'ai sacrément mal au pouce ! Ben ouais, il est comme ça le Wolvy nouveau, il fait affreusement mal aux mimines ! Notez que pour un Beat them All, ce n'est pas forcément mauvais signe. C'est même la preuve qu'il y a du boulot, des loubards à la pelle (ainsi que des zombards, des robots et autres monstruosités) et des combinaisons de beigne en pagaille. Joie ! Pour tout vous dire, un peu comme Richard Virenque en d'autres circonstances, j'ai vraiment été surpris par la bonne tenue de cette adaptation. Raven a fait le boulot, et l'a plutôt bien fait : prise en main immédiate, rythme correct, bon impact sur les coups, ralentis savoureux et violentissimes, graphismes de bon aloi (en particulier dans les environnements ouverts) et code bien optimisé, ce X-Men Origins : Wolverine se joue avec un plaisir certain et ne souffre d'aucun accroc notable. Le charisme de son protagoniste (que l'on aurait préféré muet), dont la bestialité colle parfaitement à la nervosité des combats, y joue sans doute aussi pour beaucoup.

Ne manquait que la manucure

Bien entendu, je ne vais pas vous faire croire que Wolverine est le jeu de l'année. Ce serait comme vous dire que Yavin porte réellement un casque dans la vie de tous les jours. On ne peut néanmoins s'empêcher de penser que le titre de Raven aurait vraiment pu dépoter, avec un peu plus d'ambition. En offrant notamment à Logan des ennemis un peu plus variés (se refarcir le même golgot quatre ou cinq fois, c'est chiant) et surtout un peu moins cons. Alors si vous aimez le challenge, passez votre chemin, Wolverine est une véritable sinécure qui ne demande qu'un minimum de jugeote (sur les similis phases de plateforme/réflexion) et de dextérité (on se contente rapidement des 4 ou 5 mouvements qui fonctionnent le mieux). Un écueil assez ennuyeux, certes, mais reste que cette petite aventure dans la peau d'un des X-Men les plus charismatiques, nous a fait le plus grand bien, et nous a permis d'oublier pour quelques heures, la crise économique ou les ignobles chemises hawaïennes de Savonfou. Ce n'est pas le cas de tous les jeux, et encore moins quand il s'agit d'adaptations.

Sundin



Très bonne idée que celle de proposer au joueur de personnaliser son Logan. Les meurtres s'accumulant, notre héros pourra améliorer sa santé, ses coups normaux et spéciaux.



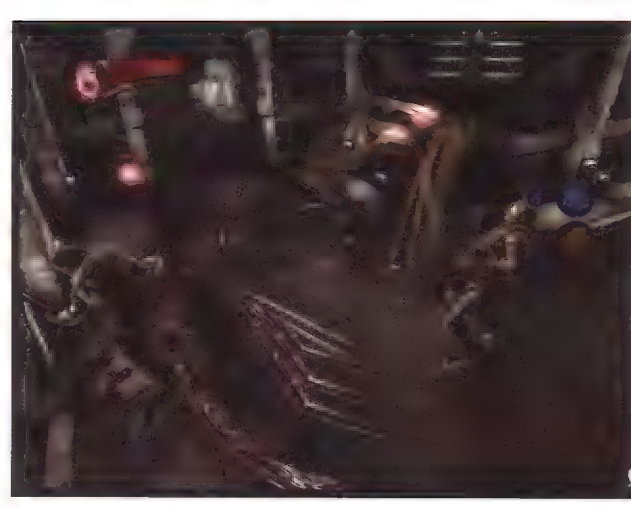
PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go DE RAM, CARTE VIDÉO 256 Mo
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR RAVEN SOFTWARE/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

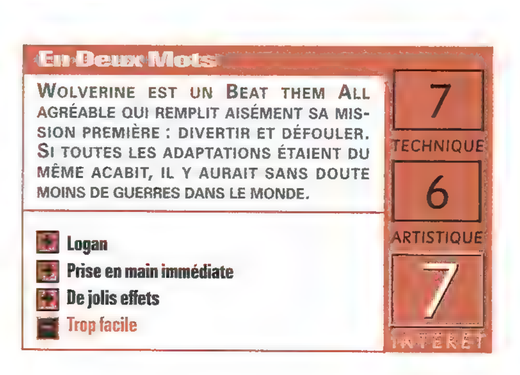
Un peu de technique

On a bien eu vent des quelques fâcheux problèmes d'optimisation dont souffre Wolverine sur consoles et on tient à vous rassurer : le jeu tourne très bien sur nos machines (pour peu que ce ne soient pas des P200). Bonheur.





Ben ouais les gars, c'est la faute de votre patron tout ça, il a jamais voulu que je me coupe les ongles au boulot.



En Deux Mots

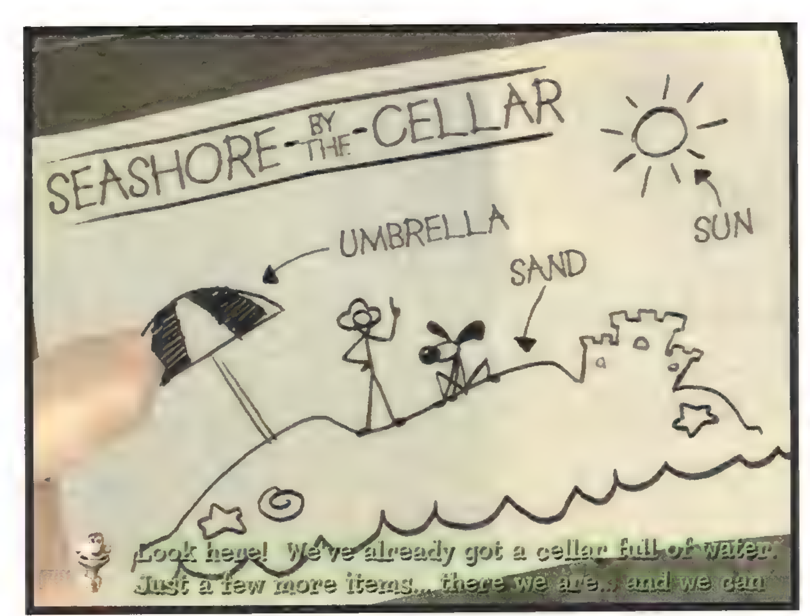
WOLVERINE EST UN BEAT THEM ALL AGRÉABLE QUI REMPLIT AISÉMENT SA MISSION PREMIÈRE : DIVERTIR ET DÉFOULER. SI TOUTES LES ADAPTATIONS ÉTAIENT DU MÊME ACABIT, IL Y AURAIT SANS DOUTE MOINS DE GUERRES DANS LE MONDE.

- + Logan
- + Prise en main immédiate
- + De jolis effets
- − Trop facile

7	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Telltale Games
DÉVELOPPEUR Telltale Games / États-Unis
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ANGLAIS



Ma plage sera parfaite.

VOUS NE SUPPORTEZ PLUS DE PASSER VOS VACANCES À LA PLAGE ENTOURÉ D'INCONNUS SUANT QUI COLLENT LEUR SERVIETTE À LA VÔTRE ? UNE SEULE SOLUTION MADAME : INONDEZ VOTRE CAVE ET DÉCOUVREZ LES JOIES DE LA « HOME MADE BEACH » !

Wallace & Gromit

BRASSE COULÉE

The Last Resort

Un peu de technique

Lourd, pénible et atrocement mal optimisé. Si sécurisé qu'il en devient risiblement inexploitable, Windows Vista est un attrape coui... Hein ? Quoi ? Wallace & Gromit ? Ah non, lui, il tourne bien. En revanche, Windows Vista... Merci !



... et il lui répond, c'est pas ta femme, c'est ton chien !



Un problème nabot ?

J'ai cherché mille manières de débuter ce test. Mais voyez-vous, ce Wallace et Gromit me rappelle si fort le funeste jour de mes cinq ans, que je ne peux pas faire l'impasse. Alors soit, foulons du pied les lois fantasques du journalisme total. Pour mon sinistre cinquième anniversaire, mon père m'avait promis de m'emmener à la plage. À 9 heures tapantes, me voilà piaffant dans le couloir avec ma pelle, mon seau et ma bouée canard. Hélas, Dame Nature avait décidé de pourrir ce jour de bonheur promis. Je pourrais bêtement vous dire qu'il pleuvait, mais non. Il faisait un orage de tous les diables. Quand le facteur a eu le malheur d'aider mon père à faire démarrer la voiture pendant une averse particulièrement apocalyptique, il s'est noyé. Comme ça, en pleine rue. Depuis, il va sans dire que je déteste la plage. Le début de ce nouveau Wallace et Gromit ressemble fort à ce jour maudit. Alors que toute la ville est prête pour les vacances, le soleil en bon fonctionnaire, manque à l'appel et s'est fait remplacer au pied levé par la pluie. Bien heureusement, rien n'arrête Wallace. Wallace ne peut se rendre à la plage ? Qu'à cela ne tienne ! La plage se rendra à Wallace !

Un jour de lose ordinaire

Naïvement, je pensais qu'avec le prometteur In Fright of the Bumble Bees, les développeurs de Wallace et Gromit s'étaient juste échauffés et que dès le second épisode de la série, ils nous dégaineraient l'artillerie lourde. Hélas non. Histoire de ne pas tourner autour du pot, je dirai que cette fois-ci, les scénaristes de Telltale ont manqué de génie. En gros, Wallace décide de transformer son sous-sol en plage artificielle et d'en faire payer l'entrée au voisinage. Même si elle est un brin fade, l'idée de départ n'est pas mauvaise, mais c'est surtout que passé ce pitch, les rebondissements épiques viennent vite à manquer. Bon, après, je sais bien que nous ne sommes pas dans un Sam & Max, que chaque série a son identité et tout et tout, mais là, les développeurs ne se sont clairement pas cassé le crâne. Les énigmes restent d'une simplicité déconcertante, la mise en scène manque de punch... Peut-être que j'attendais trop de ce jeu, mais il n'empêche que je suis déçu. Même si The Last Resort reste un jeu d'aventure propre et gentillet bien supérieur à la moyenne, j'ai vraiment l'impression qu'à l'instant où Telltale devait mettre les bouchées doubles pour lancer sa nouvelle série en force, il s'est pris les pieds dans le tapis. Dommage.

Lucky

En Deux Mots

CE THE LAST RESORT SENT LE MANQUE D'INSPIRATION ET FRANCHEMENT TELLTALE NOUS A HABITUÉ À MIEUX ! SANS ÊTRE UN MAUVAIS JEU, IL RESTE ASSEZ ANECDOTIQUE.

- + Sympatoche...
- – ... mais trop gentillet
- – Scénario sans ambition
- – Terriblement facile

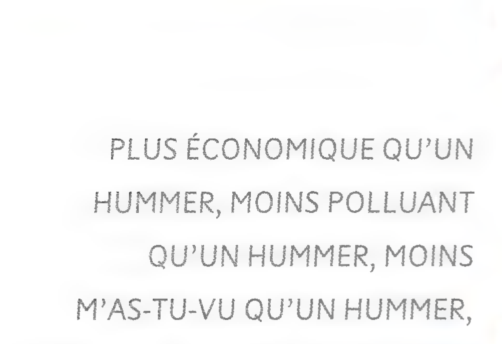
Note	Catégorie
6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT



De l'art de se mettre dans des situations pourries.



CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 256 Mo
ÉDITEUR 1C COMPANY
DÉVELOPPEUR AVALON STYLE ENTERTAINMENT/ RUSSIE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX -



PLUS ÉCONOMIQUE QU'UN HUMMER, MOINS POLLUANT QU'UN HUMMER, MOINS M'AS-TU-VU QU'UN HUMMER, VOICI 4X4 HUMMER, LE JEU VIDÉO.

4x4 Hummer

POLLUANT

Pour aider à la compréhension de ce texte, imaginez-moi avec une casquette de camionneur sur la tête, un bagel au fromage dans la bouche et mon plus bel accent texan. Hi cher lector ! Comment allez-wou ? Ready comme on dit chez nous ? Bon, je me suis métamorphosé en conducteur de 4x4 pour ce test de jeu a priori amazing ! Vous aimez les 4x4 mes petits cow-boys ? Vous aimez vraiment ça, les 4x4 ? Mais wou avez pas de wie ou quoi ? Brouef, si wou aimez ça, vous allez sans doute lover ce jeu. Les Hummer H3 SUV, les Chevrolet Silverado, les GMC Canyon, les Cadillac Escalade, tous les modèles les plus polluants de General Motors vous attendent ! En plus, les bagnoles sont pas trop mal modélisées, et on peut y customiser à peu près tout dessus : les bas de caisse, les protections des vitres, les sièges arrière, le treuil ou encore la turbine. C'est pas la classe ça ? Et comme ç'est un jeu vidéo, vous ne polluez pas ! Waouh !

4x4 pour maso

Avec 4x4 Hummer, wous allez pouwoir faire des courses contre des concurrents, mais aussi des épreuves de Trial plutôt « sympathiques », comme diraient les mangeurs de cuisses de grenouilles. Amazing ! Le but est d'escalader des parois wocheuses de fou sans se casser la pipe. C'est woriginal, et assez marrant pendant cinq minutes, yeah ! Et y a aussi des épreuves d'orientation, mais là c'est vrouaiment galère. Parce que dans 4x4 Hummer, vous avez la gestion des dégâts you know, et c'est facile de péter la bagnole si vous ne faites pas gaffe. On dirait pas comme ça, mais ce motherfather de jeu est diablement exigeant ! Le problème en fait, outre le fait que conduire un 4x4 soit complètement has been, c'est que c'est pas vraiment funky, you know ? Faut être un wrai baroudeur dans sa tête pour supporter de patiner dans la boue pendant trois minutes ou de coincer son 4x4 sur un petit caillou ridicule, puis de devoir recommencer la partie parce que vous avez plus de fric pour payer les réparations ! Et puis, faut aussi aimer se faire mal aux yeux, car c'est franchement pas beau, même si wous allez visiter du pays comme le pays des communistes, les États-Unis, l'Égypte ou l'Islande. Alors moi je vais wou dire : si wous êtes un wrai mec et que vous êtes un peu maso, pourquoi pas. Autrement, ben, ne l'achetez pas (le Texan est pragmatique).

Sundin

Un peu de technique

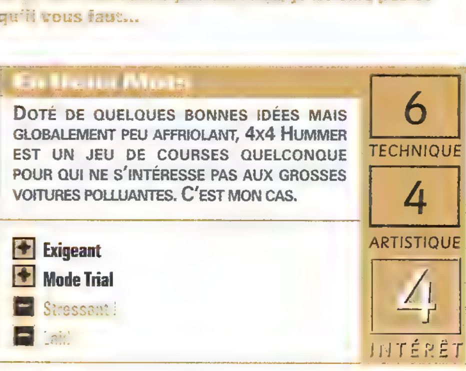
Aucun souci technique important à noter. Le jeu est fluide et peut-être poussé dans ses retranchements graphiques avec une machine de milieu de gamme.



Le mode Trial requiert patience et dextérité. Attention aux coups de stress.



Si ça ne vous donne pas envie ça, je ne sais pas ce qu'il vous faut...



En Deux Mots

DOTÉ DE QUELQUES BONNES IDÉES MAIS GLOBALEMENT PEU AFFRIOLANT, 4X4 HUMMER EST UN JEU DE COURSES QUELCONQUE POUR QUI NE S'INTÉRESSE PAS AUX GROSSES VOITURES POLLUANTES. C'EST MON CAS.

+ Exigeant
+ Mode Trial
- Stressant !
- Laid

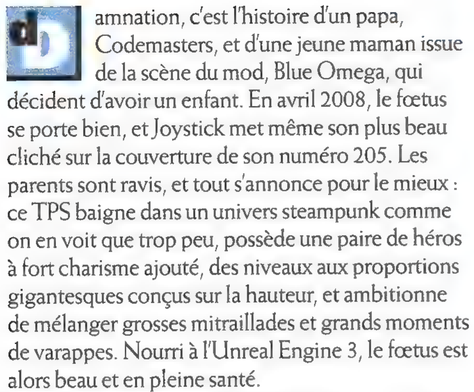
6 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



Le héros aussi aime se reposer en regardant de beaux paysages.

Damnation

PURGATOIRE



Damnation, c'est l'histoire d'un papa, Codemasters, et d'une jeune maman issue de la scène du mod, Blue Omega, qui décident d'avoir un enfant. En avril 2008, le fœtus se porte bien, et Joystick met même son plus beau cliché sur la couverture de son numéro 205. Les parents sont ravis, et tout s'annonce pour le mieux : ce TPS baigne dans un univers steampunk comme on en voit que trop peu, possède une paire de héros à fort charisme ajouté, des niveaux aux proportions gigantesques conçus sur la hauteur, et ambitionne de mélanger grosses mitraillades et grands moments de varappes. Nourri à l'Unreal Engine 3, le fœtus est alors beau et en pleine santé.
Et puis les mois passent… Neuf, dix, onze… Et une tripotée d'autres qui font qu'on se demande si le petit n'est pas barbu et passe du Laurent Voulzy dans le ventre de sa mère. Mauvaise langue que nous étions ! Le bébé est bien sorti. Mais comme tout bébé qui naîtrait bien après la durée normale de grossesse, il est laid, difforme et sent le pâté pour chien.

Bienvenue en Enfer

Le gros point fort de Damnation, c'est bien la taille et la construction de ses niveaux. D'un bout à l'autre de chaque chapitre, comptez une trentaine de minutes de grimpette, ponctuées habilement par des phases de shoot et quelques cinématiques. À la façon d'un Prince of Persia ou d'un Tomb Raider, il faut repérer les éléments dans le décor (poutres, cordes, échelles) qui vont permettre à notre cow-boy des temps modernes de parvenir au sommet de la carte, lui offrant d'ailleurs une vue splendide. Du vrai bon boulot. Le problème, c'est un peu tout le reste. À commencer par les sensations de tirs. Vous avez déjà tiré des boules de papier mâché avec une sarbacane au collège ? Ben voilà, c'est la même. Ajoutez à ça des bruitages ridicules, une visée foutûment imprécise et une I.A. souvent à la rue pour faire passer à notre héros toute velléité guerrière. En même temps, lui-même n'a pas l'air très convaincu ; comme ses acolytes, il est aussi expressif qu'une boîte de thon ! Mais le pire se cache du côté de la réalisation : animations rigides, textures bien sales, effets visuels surannés, bugs de collision et d'affichage, on a franchement le sentiment que Damnation était plus beau il y a un an. Damnit !

Sundin

MARIANT LE MEILLEUR DES ACROBATIES D'UN PRINCE OF PERSIA AU MEILLEUR DU SHOOT D'UN TPS À L'ANCIENNE, DAMNATION EST AVANT TOUT UN JEU… RATÉ…



J'ai peur ! Pars pas, j'te dis ! J'ai peurrrrrrrrr !



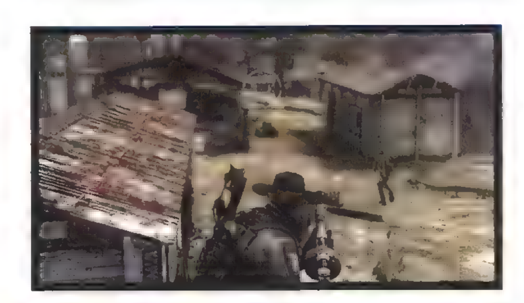
CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Blue Omega Entertainment/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais



Quelques phases en moto bien quelconques sont également au programme. Content ?

Un peu de technique

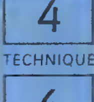
Damnation n'accuse pas de baisses de frame-rate et tourne plutôt correctement. En revanche, les bugs en tout genre sont légion, signes d'une finition très mal maîtrisée.



En Deux Mots

Damnation est aussi décevant aujourd'hui qu'il était séduisant à l'époque. Malgré un level design très ambitieux et un univers à fort potentiel, le titre de Blue Omega rate complètement le coche.

+ Le level design
+ L'univers
- Réalisation très peu soignée
- Phases de shoot ratées



4 TECHNIQUE



6 ARTISTIQUE

4 INTÉRÊT





Terminator Salvation

SCHWARZY REVIENT

JE CROYAIS QUE THE SARAH CONNOR CHRONICLES ÉTAIT LE PIRE OUTRAGE QUE L'ON PUISSE FAIRE À LA SAGA INITIÉE PAR JAMES CAMERON. MAIS C'ÉTAIT AVANT DE CONNAÎTRE TERMINATOR : SALVATION, UN SOFT À LICENCE, VENU DU FUTUR POUR DÉTRUIRE LES TESTEURS DE JEU VIDÉO.



CONFIG MINIMUM CPU 2,33 GHz, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR WARNER BROS INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR GRIN/SUÈDE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Con...jonc...ti...vite.



Le jeu nous aide en entourant en rouge, les points faibles des machines.

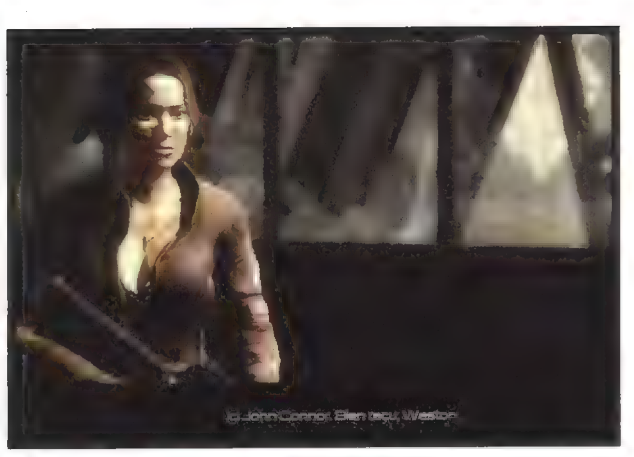


Le T-800 est un adversaire TRÈS coriace !

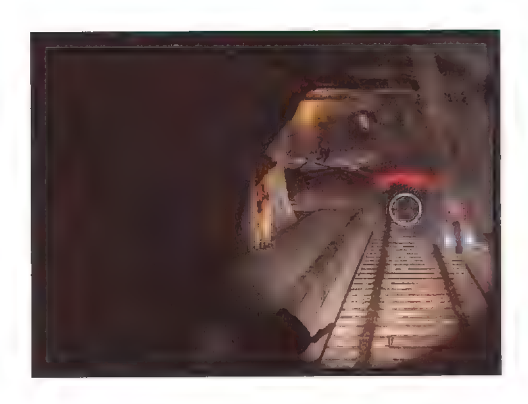
Ce qui m'a toujours beaucoup plu dans les trois premiers Terminator, ce sont les scènes de guérilla futuriste et désespérée, menée par les hommes contre les machines. Problème : elles étaient souvent trop courtes. C'est pourquoi je me réjouis à l'idée de voir arriver un film entièrement consacré à la résistance contre Skynet. D'autant plus que je ne déteste pas Christian Bale, qui bien avant de s'envelopper dans la cape de l'homme chauve-souris m'avait déjà estomaqué avec The Machinist. Cette petite digression cinématographique peut vous paraître hors propos, mais croyez-moi, vous feriez bien de profiter de cette bouffée d'optimisme, car nous allons maintenant parler de ce qui accompagne le blockbuster, telle l'agaçante mouette rieuse à la traîne de l'énorme chalutier : le jeu vidéo à licence.



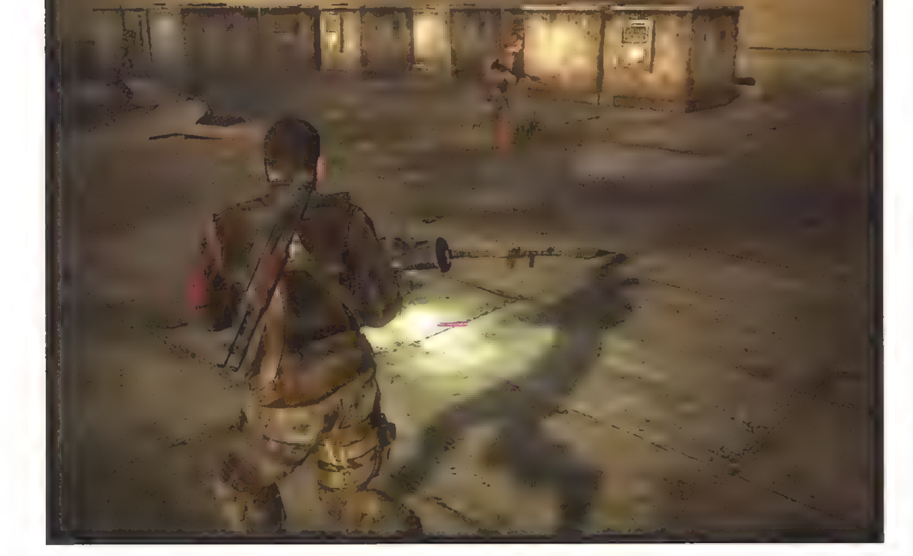
Le studio Grin était déjà à l'origine du mauvais Wanted : Les Armes du Destin (testé il y a quelques semaines par l'ineffable Sundin, qui a préféré passer la main aujourd'hui) et ça se voit, le gameplay et le moteur étant des copies carbone de ceux du shooter déjà édité par Warner Interactive. À l'instar de Wesley donc, John Connor se planque à la troisième personne derrière tout et n'importe quoi par une simple pression sur la touche espace. L'utilisation de la couverture est ici centrale, John passe le plus clair de son temps à glisser d'un abri à l'autre en tirant dans les parties sensibles d'une myriade de robots surexcités.
Le scénario prend place quelque temps avant le début du film, ce qui commence à devenir une habitude chez les développeurs chargés de ce genre de travail de commande. « Haaaa, mais ce n'est pas une bête adaptation du film monsieur. Pensez donc ! On apprend ce qui se passe deux ans AVANT le film. Alors ? Vous voyez bien qu'on se donne à fond pour donner notre propre vision de la saga ». Tu parles Charles ! Et la carence criante de variété dans les combats, c'est pour appuyer ta vision artistique de la chose ?



Toute combattante de la résistance se voit confier, lors de son enrôlement, un M16 et un décolleté pigeonnant.



Skynet est vraiment une buse, ses machines volantes ne nous attaquent que dans des endroits truffés de lance-roquettes



Nanard Land

Pauvre John Connor ! En le regardant détruire inlassablement les mêmes mixeurs Moulinex dans des niveaux intégralement interchangeables (mur en ruine, carcasse de bagnole, bidon crevé, et re-mur en ruine), je vois à quel point le futur peut être effrayant. Ce n'est pas drôle tous les jours de répéter la même séquence de jeu jusqu'à la nausée. En gros, on avance accompagné de quelques coéquipiers peu avares en phrases bien nanardes, quand soudain, ô mon dieu, surgissent des machines ! Pas de panique ! Les seconds rôles feront diversion pendant que vous les contournerez pour dégommer ces boîtes de conserve en quelques rafales sobrement ajustées. Nouvelle zone de calme, nouvelles répliques ineptes, et on recommence ad libitum. L'arsenal disponible compte tout ce qu'il faut de grands classiques : fusil-mitrailleur, mitrailleuse lourde, carabine, et, à l'occasion, un lance-roquettes ou des grenades pour faire comme à Hollywood.

Terminez-moi !

Si encore Terminator : Salvation se contentait de n'être que répétitif et creux, il ne serait qu'un énième jeu « moyen moins » qui encombre les étagères de la rédac. Mais le bougre se paye en prime le luxe de souffrir de problèmes de réalisation. Les animations sont saccadées, la musique pompeuse (probablement issue du film), se coupe brutalement en dehors des phases de combat et les cinématiques, très moyennes, surviennent de façon extrêmement abrupte. Quant à l'intelligence des ennemis, elle ferait passer certains concurrents de l'Île de la Tentation pour des agrégés de Philosophie. On peut également déplorer la fausse liberté du titre. Certains environnements ont beau donner l'impression d'être ouverts, John trouve quand même le moyen de se laisser arrêter par la moindre marche d'escalier et par le plus petit trou de la chaussée. Et des chaussées trouées, ce n'est pas ce qui manque dans une ville marquée par l'holocauste nucléaire ! C'est comme si l'on évoluait dans un labyrinthe aux murs invisibles : on doit tâtonner jusqu'à trouver le fichu passage imposé par les game-designer. Plus répétitif et scripté, tu meurs (et pas de ta belle mort). Les développeurs ont sans doute été poussés au train pour sortir le jeu en même temps que le film, mais les faits sont là : l'odeur doucereuse du travail pas fini flotte dans tous les niveaux. Le produit final se destine donc à attirer dans ses filets la grand-mère innocente croyant acheter en toute bonne foi un chouette cadeau pour son geek de petit-fils. Et voila comment on creuse le fossé entre les générations.

Savonfou

Un peu de technique

Ne cherchez pas du côté de votre machine si le jeu rame ou si la musique crache, il est tout simplement mal optimisé. Voilà, voilà... sinon, je peux vous raconter une blague de Marius et Olive, j'en connais des marrantes.



Une pression sur la direction souhaitée puis une autre sur la touche espace, et l'on glisse souplement vers un autre couvert. Un système hérité de Wanted.

En Deux Mots

L'ARCHÉTYPE DU TRAVAIL DE COMMANDE RÉALISÉ À LA VA-VITE ET SANS GRANDE MOTIVATION. TERMINATOR : SALVATION EST UN CAS D'ÉCOLE À LUI TOUT SEUL : DIRIGISTE, CHIANT, RÉPÉTITIF, SACCADÉ ET TRUFFÉ DE BUGS SONORES. UNE VULGAIRE TENTATIVE DE DÉTOURNEMENT DE MINEUR À LA SORTIE DES SALLES DE CINÉMA.

+ Pas trop laid
- Le level design
- Répétitif
- Pas fini

Note	Catégorie
5	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT

Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

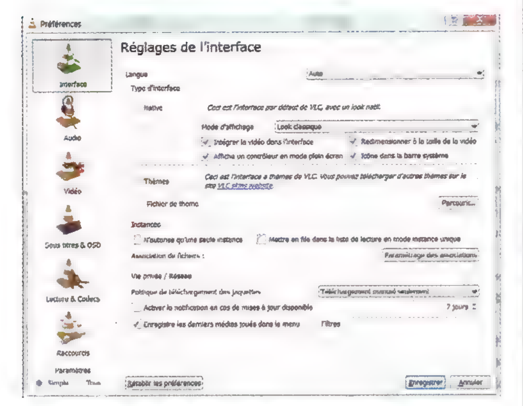
Les bons logiciels frappent fort, une fois. Les excellents, quant à eux, savent se distinguer version après version. Ce mois-ci, c'est VLC qui est à l'honneur, le lecteur multimédia bien connu dans nos contrées qui débarque enfin dans la version 1.0 après 8 années de développement. Une arrivée en fanfare avec de nouvelles fonctionnalités qui nous font déjà saliver…



VLC

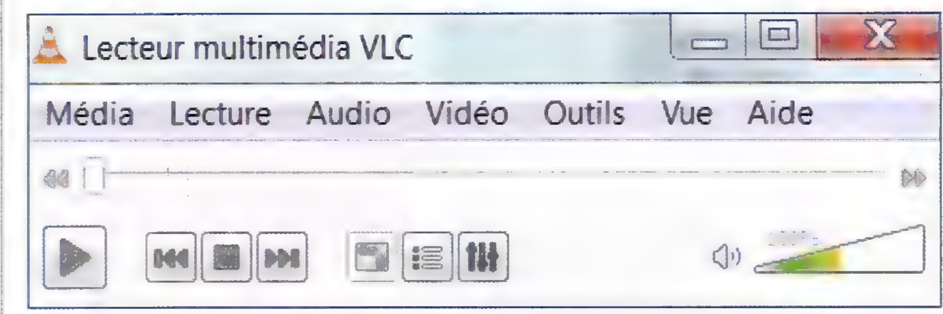
- VERSION : 1.0 RC1
- ÉDITEUR : Videolan.org
- LICENCE : Freeware
- URL : www.videolan.org

Après quelques années de peaufinement, le lecteur multimédia le plus versatile de l'histoire nous propose désormais une version 1.0. Enfin presque car le choix pour la sortie s'est porté sur une version « Release Candidate », pile au moment ou Microsoft a fait de même avec son Windows 7. Blague à part, c'est un événement pour cet utilitaire qui arrive à maturité. Depuis quelques mois nous avions vu débarquer une nouvelle interface, basée sur Qt4, et qui rendait VLC non seulement réactif, mais presque beau. La version « simple » des paramètres est une petite merveille. Les développeurs ont fait le tri dans les centaines d'options disponibles. Il y a de la logique, de grosses icones, ainsi qu'un vocabulaire compréhensible. Certes, il y a encore quelques légères bizarreries mais on ne va pas chercher la perfection. D'autant qu'un tas de petites choses ont été ajoutées comme la gestion des cartes DVB-S (tuners satellites) ou le Dolby Digital Plus, le Dolby True HD, ou les Blu-Ray. Carrément, oui. Le fonctionnement est encore expérimental pour les disques bleus mais autant dire que la simple présence de la fonctionnalité est déjà une victoire contre les méchants DRM. Plus réactif et encore plus « Windows », VLC a enfin atteint la maturité, 8 années après sa première version. Espérons qu'il ne faudra pas attendre 2017 pour voir la version 2.0…



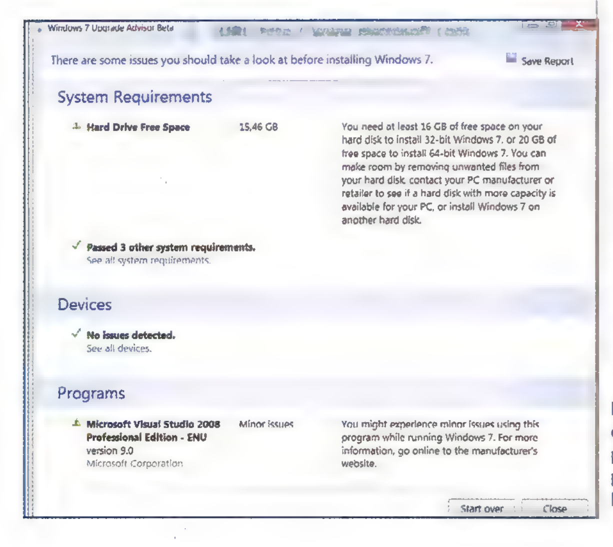
Gros tri dans les options, on comprend maintenant ce qui se passe ! Ça change. Le mode « avancé » est toujours présent pour ceux à qui il manquerait…

Le look de l'application reste sobre par défaut, même si VLC supporte maintenant un nouveau format de skins.



Windows 7 Upgrade Advisor

Après avoir lancé il y a quelques jours, la première (et probablement unique) version « Release Candidate » de Windows 7, les petits gars de Microsoft nous proposent aujourd'hui un petit utilitaire pour savoir si notre machine est capable de faire tourner Windows 7, sans pour autant devoir l'installer. Outre le fait de vérifier quelques caractéristiques techniques (espace disque, mémoire, processeur…), l'intérêt du logiciel vient surtout de sa vérification de vos périphériques. Vous voulez savoir si votre imprimante, scanner, webcam ou cafetière USB fonctionneront bien sous Windows 7 ? L'advisor vous dira au cas par cas, si en effet, ils marcheront. Idem pour vos applications. Une bonne initiative de la part de Microsoft, on ne va pas cracher dessus !



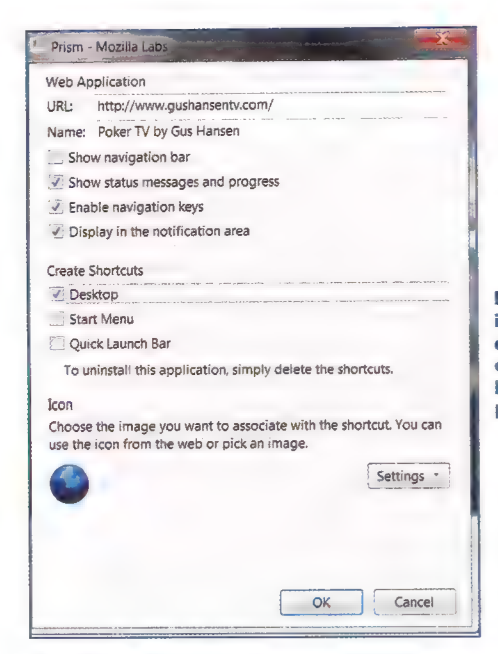
Les logiciels qui posent problème sont également indiqués. Outre le fait que je n'ai pas assez d'espace disque, Visual Studio 2008 pose problème sous Windows 7. Un logiciel Microsoft, rappelons-le !

- VERSION : bêta
- ÉDITEUR : Microsoft
- LICENCE : Freeware
- URL : www.microsoft.com

Prism

- **VERSION : 1.0 bêta**
- **ÉDITEUR : Mozilla**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://prism.mozilla.org**

Certains sites webs se transforment de plus en plus en véritables applications. Les clients de messagerie en ligne de Google, Yahoo! et Microsoft en sont de bons exemples. Raccourcis claviers, mises à jour en tâche de fond : on est très loin de la définition du web classique avec des pages statiques que l'on doit rafraîchir à la main. Et pour visiter ces nouveaux sites, on continue à utiliser le même type de brouteurs qu'auparavant. Alors que parfois on souhaiterait juste les utiliser comme de vraies applications, avec leur propre fenêtre, leur propre icône sur le bureau, leur propre lien dans le menu démarrer… Tout cela, c'est l'idée derrière Prism, un projet des petits gars de la fondation Mozilla que l'on connaît pour leur Firefox. Ils ont développé une sorte de version épurée de Firefox, sans menu, sans barre pour taper une adresse, sans rien. Prism est désormais disponible sous la forme d'un plugin pour Firefox et l'utilisation en devient encore plus simple qu'auparavant. Un click sur « Transformer cette page Web en application » suffit, la magie fera le reste (lancement séparé de votre Firefox classique, meilleure protection pour les sites web sécurisés, et meilleure stabilité pour les sites remplis de Flash/Java/Silverlight qui onttendance à faire trébucher votre brouteur préféré). Pratique et efficace.

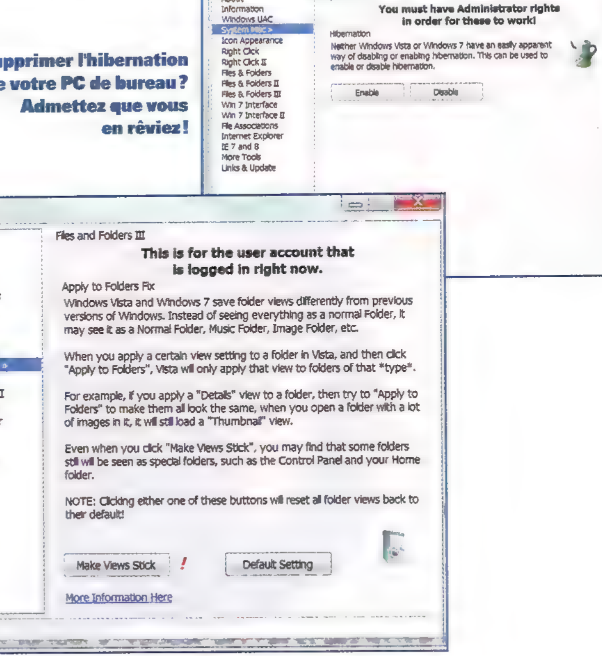


Prism est également idéal pour les sites de type télévision en ligne qui marchent bien mieux isolés dans leur propre fenêtre.

XdN Tweaker

- **VERSION : 0.9.1.6**
- **ÉDITEUR : Nicholas Caito**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://xenomorph.net/?page_id=336**

Les logiciels qui permettent de customiser votre système sont nombreux. Beaucoup sont gratuits, mais rares sont ceux qui sont en avance sur leur temps, comme c'est le cas pour XdN Tweaker. Il a le bon goût d'incorporer le support de Windows 7 dans sa dernière version, ce qui ravira tous ceux qui ont installé la version RC1. Ce qui nous plaît dans ce petit logiciel, c'est son côté pragmatique. L'auteur a trié ses tweaks intelligemment et le tout est facilement lisible. On a la possibilité, par exemple, de supprimer le menu contextuel « Envoyer vers », qui servait surtout à l'époque des Fax et des lecteurs de disquette. Les utilisateurs de cartes ATI pourront même supprimer le Catalyst Control Center qui s'incruste dans vos clicks droits sur le bureau et ralentit votre machine. On trouvera également la possibilité de retirer l'association entre une extension de fichier et une application. Fonctionnalité que Microsoft avait oubliée dans Vista. Simple à comprendre, facile à utiliser, et laissant toujours la possibilité de revenir en arrière, XdN Tweaker est un nouveau must du genre.



Supprimer l'hibernation de votre PC de bureau ? Admettez que vous en rêviez !

Il propose aussi un correctif au bug le plus lourd de Vista, sa tendance à oublier les choix de visualisation dans l'explorateur de fichier.

UTILITAIRES

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.17.4710
Media Player Classic Home Cinema 1.2.908
VLC 1.0rc1
Media Portal 1.0.2

Lecteurs audio :
iTunes 8.1.1
Winamp 5.55
Foobar 2000 0.9.6.6b1

Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.21

NewsReader :
Pan 0.133
Newsleecher 4.00 beta 1

Pagers Internet :
Trillian Astra 4.0 beta
Miranda 0.7.19
Windows Live Messenger 2009 14.0.8064.206

Antispam :
Spamihilator 0.9.9.43
POPFile 1.0.1

Antilourds :
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.5
ClamWin 0.95.1
Malwarebytes Anti Malware 1.36
Spyware Terminator 2.5.6.316

Downloaders :
FDM 3.0.848
WinBITS 1.0

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
DExposE2 08.05.2009
Iconoid 3.8.5
Rainbow Folders 2.05

Clients FTP :
FlashFXP 3.7.8.1328
FileZilla 3.2.4.1
SmartFTP 3.0.1027

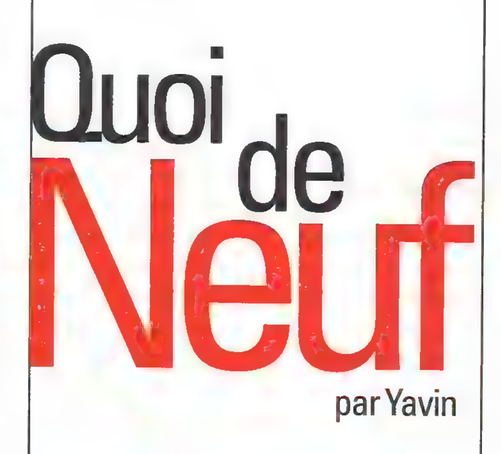
Browsers Web :
Firefox 3.5b4
Google Chrome 2.0.160
Safari 4 beta (528.16)

Browsers d'images :
ACDsee Pro 2.5
Xnview 1.96.1

Optimisation système :
CCleaner 2.19.901
Defraggler 1.10.143
Process Explorer 11.33

Quoi de Neuf

par Yavin





Sidewinder X3

Il y a encore quelques années, les produits les plus accessibles d'une marque se voyaient catégorisés en « bas de gamme ». Une terminologie péjorative que certains marketeux, roublards comme pas deux, ont rapidement métamorphosée en « entrée de gamme » afin de faire disparaître toute idée de produits au rabais. Dans le cas de la Sidewinder X3, tant mieux ! La souris de gamer la plus accessible proposée par le constructeur américain ne dispose peut-être pas des multiples fonctions de ses grandes sœurs, mais elle n'en est pas pour autant réduite à jouer les seconds rôles. Excellente prise en main, plastique de bonne facture, basculement de résolution (de 400 à 2000 dpi) à la volée, enregistrements de macros et cinq boutons programmables... voilà qui séduit. D'autant que la X3 dispose d'un atout de taille pour plaire à pas mal de joueurs : elle est conçue pour s'adapter aussi bien aux gauchers qu'aux droitiers. Un avantage plaisant pour tous ceux qui ne supportent pas les souris à coque courbée ! La molette, crantée, perd le feeling « acier » des modèles supérieurs mais certains préféreront ce toucher moins agressif. Pour terminer, il ne me reste plus qu'à vous rappeler qu'il s'agit d'une souris filaire et je peux maintenant retourner tripoter cette nouvelle valeur sûre.

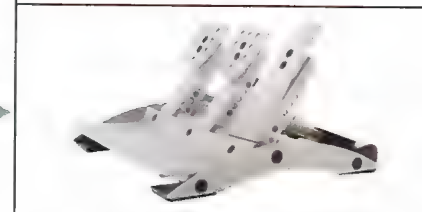
Fabricant : Microsoft
Site Web : **www.microsoft.fr**
Prix : Environ 50 euros



911 GT3 RS Wheel

La détermination de certains fabricants à tenter de concurrencer Logitech sur le terrain des volants serait presque touchante si elle ne s'accompagnait pas systématiquement d'un cuisant échec. Fanatec s'était déjà pris une rouste avec son précédent modèle (911 Turbo S) et le voilà qui se remet à courir, tête en avant, tout en brandissant avec fierté son nouveau 911 GT3 RS. Le souci c'est qu'en face, il y a un colosse armé d'une pelle impossible à renverser sans disposer d'arguments poids lourds. Or, le GT3 RS hérite des défauts de ses ancêtres, à savoir une désagréable sensation de lourdeur, un retour de force peu convaincant en sus d'un pédalier mal agencé et peu confortable. Des défauts rédhibitoires pour qui veut taper un chrono sur rFactor ou GTR Evolution, surtout quand la concurrence propose un périphérique d'un confort et d'une souplesse rares. Ajoutez à cela l'absence incompréhensible d'un authentique levier de vitesse (la véritable GT3 RS en est pourtant équipée...) et vous obtenez un produit bancal, cher (on trouve le G25 à moindre coût d'un simple petit clic sur Google), et misant peut-être trop sur la présence d'un joli logo pour assurer son succès.

Fabricant : Fanatec
Site Web : **www.fanatec.de**
Prix : Environ 170 euros





Aspire Revo

Dérivé du netbook, le « nettop » n'est autre que sa déclinaison de bureau. Fort de sa position de leader des ordinateurs low cost, Acer nous propose maintenant cette curieuse petite bête au look franchement sympathique. Cependant, l'esthétique, ce n'est pas ce qui nous intéresse, ce sont surtout les capacités ludiques ! C'est que depuis de nombreux mois, le constructeur ne cesse de nous intriguer en publiant des images d'un accessoire ressemblant furieusement à une Wiimote. Alors, des jeux dédiés sur le Revo ? Probablement, un jour, mais pas à la sortie. Pourquoi ? Personne ne le sait et c'est déjà une petite déception de ne pas savoir à quoi s'en tenir sur ce point-là.
Du côté des titres plus classiques, la machine est capable de faire tourner des jeux comme Spore, World of Warcraft et la plupart des jeux basés sur le moteur Source, à condition de sacrifier quelques détails. Quand on sait que le processeur n'est qu'un tout petit Intel Atom cadencé à 1,6 Ghz avec un chipset graphique Nvidia ION pour le seconder, ce n'est pas si mal... Pas assez, néanmoins, pour intéresser les joueurs que nous sommes. Mais le Revo reste une excellente petite machine multimédia d'appoint.

Fabricant : Acer
Site Web : **www.acer.fr**
Prix : Environ 270 euros



Carcharias

Comment ? Vous n'avez toujours pas franchi le cap du casque micro ? Parfois, je ne vous comprends pas. En revanche, je vois très bien pourquoi vous perdez tout le temps contre les autres équipes. Alors, vous allez me changer tout ça et parlez à vos équipiers pendant les parties. Prenez par exemple un Razer Carcharias et posez-le sur votre tête. Oui, c'est très confortable, c'est même étudié pour. L'isolation du bruit ambiant se révèle de bonne facture et seul le micro pose de légers soucis quand vous essayez de l'aligner avec votre bouche. Pas très grave, d'autant qu'il intègre une efficace technologie capable de filtrer les bruits parasites afin que vos comparses profitent au mieux de vos appels au secours. Comme toujours avec le fabricant, il n'y a pas grand-chose à redire sur la qualité et nous ne pouvons que conseiller le périphérique à tous les joueurs désireux de posséder un très bon casque dédié à leur passion.

Fabricant : Razer
Site Web : **www.razerone.com**
Prix : Environ 80 euros

PS2700

Depuis l'avènement du pad Xbox 360 sur nos machines, il est devenu bien compliqué d'exister pour les concurrents. La faute aux (nombreux) jeux multiplateformes, souvent adaptés au périphérique de Microsoft et moins conciliants avec les autres. Que faire ? Céder à la pression ? Certains d'entre vous n'aiment pas la prise en main du célèbre pad blanc et préfèrent se tourner vers quelque chose de mieux adapté à leurs mimines. Comme ce P2700 au look (disons-le franchement) un peu ringard mais astucieusement inspiré de l'ergonomie Dual Shock de Sony.
Toutefois, l'engin gagne une véritable fonction, moins gadget qu'elle n'y paraît : la possibilité d'interchanger le stick analogique gauche avec la croix multidirectionnelle. Mine de rien, voilà qui change la vie dans les jeux de combat (bientôt Street Fighter IV !) et permet de s'adapter aux goûts du plus grand nombre. L'idée est bonne, la qualité de fabrication aussi, nous sommes donc là en face d'un pad plutôt sympa et peu onéreux, compatible PC, PS3 et même Playstation 2 si vous aimez les vieilleries.

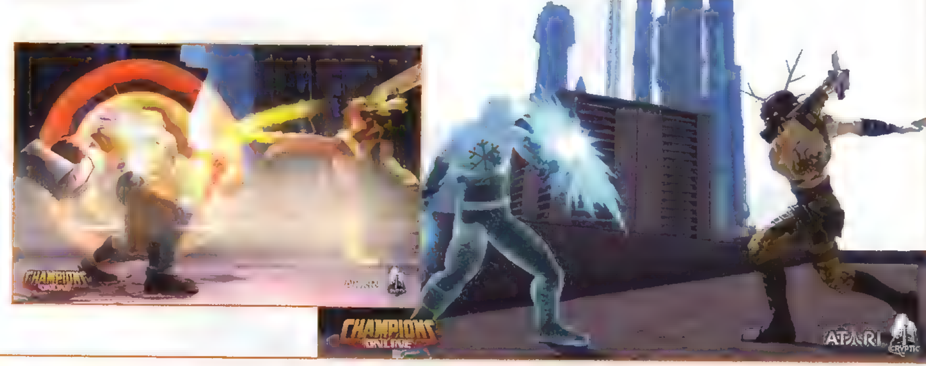
Fabricant : Saitek
Site Web : **www.saitek.fr**
Prix : Environ 30 euros



Champions Online

MICROTRANSACTIONS

La nouvelle est tombée un peu tard pour que j'en parle dans mon article Champions Online un peu plus loin dans ces pages, mais lors des phases bêta, un bouton Champions Store a fait son apparition. Cryptic prétend seulement « tester des outils de microtransactions », mais il y a de fortes chances pour que le jeu soit complété par un item shop (espérons-le) purement cosmétique. La vraie info dans tout cela, c'est que le jeu est repoussé du 14 juillet au 1er septembre. Le temps d'étoffer une garde-robe virtuelle ?



Dawn of War II

Z'AVEZ PAS HONTE ?

Pendant que vous tuez le temps à feuilleter ce magazine, d'autres bossent dur. Parmi ceux-là se trouvent les gars de Relic qui devraient à cette heure précise avoir déjà patché leur Dawn of War II pour lui offrir, entre autres, un nouveau mode de jeu 2v2, une meilleure I.A. et un énigmatique « squad decorator » qui devrait permettre de peindre ses unités « à la main ». Et vous ? Qu'est-ce que vous faites de constructif dans votre vie ? Mouais, c'est bien ce que je pensais... prenez l'air coupable et retournez jouer à DoWII. Apprenez au moins à apprécier le travail des autres.



ÉDITO

ÇA VIENT PEUT-ÊTRE DE MOI, MAIS L'ACTU ONLINE DE CES DERNIÈRES SEMAINES A ÉTÉ BIEN FADE. FAUT DIRE AUSSI QUE TOUT LE NET EST OCCUPÉ À SE MOQUER UN GRAND COUP DE DUKE NUKEM FOREVER AU POINT D'EN FAIRE EXPLOSER GOOGLE. UN TEL NAUFRAGE, ÇA MÉRITE BIEN UNE MINUTE/DOUBLE PAGE DE SILENCE.

Business

FUNCOM SORT DE L'EAU

Vous, oui vous car j'aime vous prendre à partie. Vous, donc, n'êtes pas sans savoir qu'après avoir culminé un temps à des hauteurs vertigineuses, les serveurs d'Age of Conan se sont magistralement dépeuplés. Pourtant, aujourd'hui, Funcom sort de son interminable brasse coulée. En effet, les résultats financiers de leur premier trimestre 2009 attestent d'un solde positif de près d'un million et demi de dollars. Après la crise d'hystérie fanatique dont il a fait l'objet, le jeu semble avoir enfin pris ses marques. C'est en gros ce qu'affirment les commerciaux ravis de la boîte, avant de renchérir sur un splendide : « Notons que notre projet The Secret World suscite en ce moment plus d'engouement qu'AoC lors de son annonce. » Ils sont forts chez Funcom quand même. Dès qu'ils se mettent deux sous en poche et qu'ils ne sont plus en péril, ils tentent de vous faire croire qu'ils ont réinventé la lune pour vous la vendre.



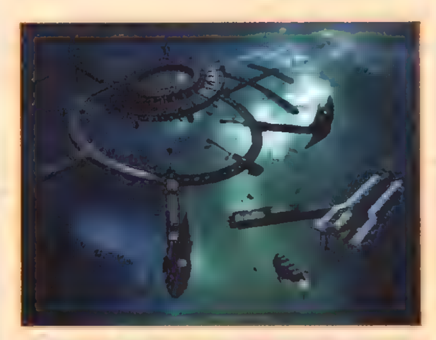


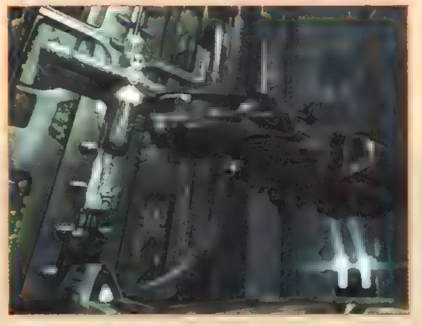


EvE Online

SIX ANS ET TOUS SES ABONNÉS

Comme une grande leçon d'espoir jetée à la face de notre société de consommation rapide, Eve Online vient de fêter ses six ans d'existence, et affiche une forme plus que jamais olympique. En effet, l'heureux papa CCP vient d'annoncer avoir atteint un chiffre record de 300 000 abonnés à travers le monde. Bon anniversaire !





Business

NCSOFT CONTRE RICHARD GARRIOTT

Ces derniers temps, les gentils décisionnaires de NCsoft ne cessaient de sourire à leurs actionnaires en leur glissant un « regardez, les choses ne vont pas si mal qu'on veut vous le faire croire ! Ne sommes-nous pas toujours gentiment bénéficiaires ? » Pendant ce temps en coulisses, les hommes de main de la firme faisaient la traque aux jeux peu rentables pour décapiter avec barbarie leur project leader. Dans le tas, souvenez-vous, en novembre dernier, Richard Garriott avait démissionné de son poste sur Tabula Rasa. Aujourd'hui le monsieur a porté plainte contre NCsoft. En effet, contrairement à ce qui s'est dit, il ne serait pas parti de son plein gré mais contraint et forcé avec moult coups de pieds au derrière. En fait, on l'aurait poussé à la démission. Pourquoi ne pas juste le virer ? Pour une raison d'image déjà, et surtout en démissionnant, Richard avait obligation de vendre ses stocks options sous 90 jours. Viré, il aurait pu attendre 2011. Sous la pression, notre ami Garriott a vendu à une période où l'action ne valait rien. Et paf, deux mois plus tard arrive Aion et le taux de l'action explose de près de 600 %. À quelques mois près les 20 millions d'euros du monsieur devenaient 120 millions, alors forcément, il se sent trahi par ce malhonnête NCsoft désormais si riche qu'il veut porter tous ses MMO sur consoles (Aaarg !). Moralité, j'ai moi aussi décidé de porter plainte contre toutes mes stupides décisions antérieures, et je commencerais par le jour où j'ai dit « non » à cette fille qui voulait se glisser dans mon lit pour mes 16 ans.



Runes of Magic

LE MILLION !

Votre professeur vous l'a certainement rabâché à l'école : copier son voisin ne sert à rien. Vous pouvez avoir une super-moyenne en géo sans pour autant savoir situer le Tadjikistan sur une carte. Tout ce que Runewaker a retenu de cette leçon, c'est qu'en copiant sans se faire prendre, ben on peut quand même avoir une super-moyenne. La preuve, Runes of Magic, leur clone gratuit de World of Warcraft, vient d'atteindre le million de joueurs. Et pour avoir visité ces petits gars dernièrement, je peux vous garantir qu'ils ne sont pas près de relâcher la pression. Nouvelles zones haut niveau, nouvelles armures, nouveaux mini-jeux... ils bossent dur. Faut dire que selon eux, chacun de leurs joueurs dépense en moyenne un euro par mois. À ce compte-là, comme dit mon banquier : « Avant de chercher à écrire une page de l'Histoire, commencez par vous payer une piscine. Car c'est bien connu, tous les génies en ont une ».



Business

WORLD OF FARCRAFT

Selon une dangereuse maxime populaire, la meilleure chose à faire quand on tombe de cheval est de remonter à cheval. Si la vie vous a fait cadeau de deux doigts de jugeote, vous devez savoir que tout est affaire de cas particuliers : si le cheval vous a bazardé une fois, il aura peut-être d'excellentes raisons de recommencer. Aujourd'hui, notre cheval se nomme Blizzard et notre cavalier The9. Cette dernière boîte s'occupait jusqu'à récemment d'exploiter World of Warcraft en Chine, avant que cette tâche ne soit confiée à une autre société. Ce sont donc plusieurs centaines de millions de dollars que The9 voit s'envoler, et la pilule passe mal. Alors que fait la firme ? Elle annonce le développement d'un MMO et ouvre le site www.wofchina.com avec une forte inspiration WoWesque. Pur hasard, folie des grandeurs ou simple provocation ? Aucune idée, mais je pense que Blizzard est le genre de cheval à vous piétiner à mort si vous tentez de le remonter par surprise.



MODS

SALI PAR LA NOIRE INFLUENCE DE DEATH POTE, J'AI OCCUPÉ CES DERNIÈRES NUITS À ÉGORGER DES CHÈVRES EN DANSANT NU SUR UNE RAME DE MÉTRO. PUIS, POUR PRÉVENIR UNE CHUTE DÉMOGRAPHIQUE DES OVINS PARISIENS J'AI, SOUS LA DIRECTION DE MON PSY, PALLIÉ MES ENVIES SANGLANTES AVEC UNE SÉLECTION DE MODS TRÈS JOUASSES.

D.I.P.R.I.P.

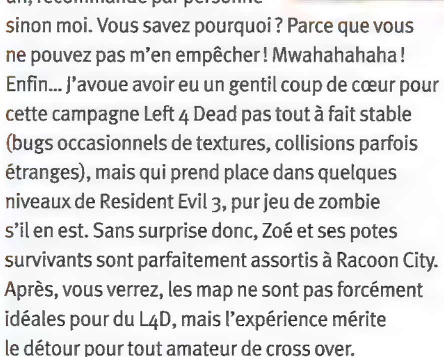


Certains aiment courir avec leur chien le long de la plage. D'autres préfèrent s'endormir dans l'herbe après un barbecue. Mais vous, je le sais, votre petit péché



mignon c'est de vous asseoir sur 200 litres d'essence dans une carcasse métallique qui sent bon la rouille et le tétanos, pour arroser vos voisins de missiles et de plomb. Voilà pourquoi j'attire votre attention sur D.I.P.R.I.P., une totale conversion multi de Half-Life 2 façon Mario Kart post-apocalyptique des plus festives. Il reste encore un peu de taf à accomplir sur la physique et la prise en main, mais ce mod est déjà très abouti. Pour preuve, il se télécharge directement depuis Steam. Vous rêvez d'exploser du kikoo russe en arène ou capture the flag ? Ça tombe bien. J'ignore pourquoi mais de nombreux joueurs semblent parler la charmante langue de l'ami Staline.

RESIDENT EVIL : LAST ESCAPE



Voici venu l'instant où l'air de rien, entre deux mods plébiscités par Steam et Epic, je vous en glisse un, recommandé par personne sinon moi. Vous savez pourquoi ? Parce que vous ne pouvez pas m'en empêcher ! Mwahahahaha ! Enfin... J'avoue avoir eu un gentil coup de cœur pour cette campagne Left 4 Dead pas tout à fait stable (bugs occasionnels de textures, collisions parfois étranges), mais qui prend place dans quelques niveaux de Resident Evil 3, pur jeu de zombie s'il en est. Sans surprise donc, Zoé et ses potes survivants sont parfaitement assortis à Racoon City. Après, vous verrez, les map ne sont pas forcément idéales pour du L4D, mais l'expérience mérite le détour pour tout amateur de cross over.



THE HAUNTED



Une millionième fois n'est pas (encore) coutume, je vous ai gardé le meilleur pour la fin. Croyez-moi ou pas, mais votre grand-père boucher aurait adoré ce petit mod. En effet, The Haunted comme son nom ne l'indique pas du tout, est une espèce de Left 4 Dead like à la sauce fantastique avec un rythme plus... lent. Mais comme le disait à peu près Jean de La Fontaine : « rien ne sert de courir, il faut bien tenir sa tronçonneuse », car plus lent, le jeu devient plus oppressant et plus difficile aussi. Pour le reste, c'est du pur L4D mis à part qu'ici, au lieu d'unir vos forces à 4 pour mitrailler du zombie, vous allez kicker, trancher, égorger et tirer sur du démon. Ajoutez là-dessus une réalisation aux petits oignons, et vous comprendrez pourquoi The Haunted a raflé nombre de récompenses au concours Make Somethig Unreal d'Epic (www.makesomethingunreal.com). Et là, j'aimerais terminer cette page sur une chute rigolote, mais rien ne vient. Alors voilà, chute.

LUCKY



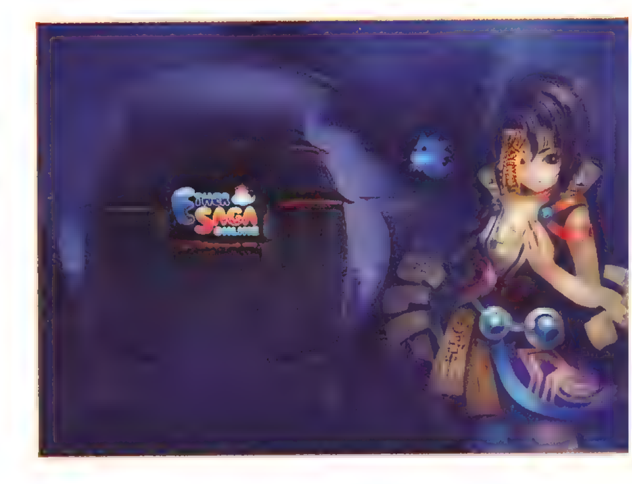






FREE 2 PLAY

LES FREE 2 PLAY ET LES OPEN BÊTA VENANT D'ASIE NE CESSENT DE PULLULER. CE MOIS-CI, VOUS AUREZ ENCORE DE QUOI OCCUPER VOS SOIRÉES EN JOUANT GRATOS. DANS UN MOMENT DE PURE NOSTALGIE, JE ME SUIS LAISSÉ TENTER PAR YS ONLINE. MON COUP DE CŒUR DU MOIS... LE TEMPS QUE MON CERVEAU REVIENNE EN 2009.



• YS THE CALL OF SOLUM

Bien connu par les amateurs de RPG Jap, Ys est une série développée par Falcom. Le premier opus a vu le jour en 1987. Je me souviens encore avoir scotché sur ce titre avec ma Master System de l'époque. Mais trêve de nostalgie larmoyante, aujourd'hui Ys passe le pas du online en proposant une version MMO de son univers médiéval-fantastique. Vous pouvez y incarner une des trois races jouables (Eresian, Afrocan et Kimoan) et choisir parmi les différentes classes proposées (Rogue, Guardian, Shaman, Cleric...). Une fois le personnage créé, vous aurez accès à tout le contenu présent dans les titres du genre : de l'artisanat, des donjons instanciés, du PvP, un système d'enchantement et de cartes. Ces dernières permettent d'améliorer vos compétences et peuvent être achetées auprès de vendeurs, trouvées en butins après avoir tué des monstres ou échangées avec d'autres joueurs. Chose appréciable, Ys Online sera disponible dans plusieurs langues dont le français. Si l'aventure vous tente, sachez que l'Open Bêta a débuté le 26 mai et qu'il suffit de s'enregistrer sur le site officiel http://fr.ysonline.com pour y participer.



• ETHER SAGA ONLINE

Ether Saga Online vous plonge dans un univers haut en couleur et aux graphismes kawai. Un design comme il en existe tant dans les Free 2 Play venus d'Asie. La particularité de celui-ci est d'offrir un système de pets relativement poussé avec la possibilité pour le personnage de fusionner avec son familier pour accéder à des pouvoirs supplémentaires. Il est également possible de collectionner des Monster Card. Celles-ci permettent de se transformer en créature et d'en posséder les capacités. Vous aurez également droit à des compétences spécifiques selon l'anniversaire de votre héros (date à laquelle vous créez votre personnage) ainsi qu'à tout un tas de contenus.



Étant donné qu'Ether Saga Online est gratuit et disponible depuis avril, il vous suffit de tester tout ça en suivant ce lien http://eso.perfectworld.com.

• TWELVE SKY 2

Après avoir effacé tous les personnages lors de l'arrêt de la bêta fermée à la mi-mai, les développeurs de Twelve Sky ont annoncé le lancement très prochain d'une Open Bêta. Ce Free 2 Play orienté PvP offre des combats dynamiques opposant trois factions. Une quatrième faction (les Nangin), disponible uniquement à haut niveau, fait d'ailleurs son apparition dans ce deuxième épisode. Si vous désirez rejoindre les batailles de la Chine ancienne, rendez-vous ici pour guetter la sortie de l'Open Bêta : http://12-sky2.aeriagames.com.

LUCKY





Champions Online

GAY PRIDE ONLINE

LES SUPER-HÉROS SONT AVANT TOUT DES GENS AUX GOÛTS VESTIMENTAIRES DOUTEUX, ADEPTES DE COLLANTS FLUO ET DE LOGOS FAITS MAISON. AUSSI, DE MÊME QUE L'ON PARQUE LES FOUS DANS DES ASILES, CRYPTIC S'EST DÉCIDÉ À CRÉER UNE VILLE POUR LES APÔTRES DU MAUVAIS GOÛT. BIENVENUE À MILLENIUM CITY !



Je prends feu ! Aidez-moi !!



Et paf ! Ça t'apprendra à porter des masques moches !

Pour leur nouveau MMO, les créateurs de City of Heroes ont ressorti des placards leur vieille boîte du jeu de rôle Champions pour donner vie à Millenium City, mégalopole toute de verre et d'acier où la tendance est au slip bien rempli ! Entre deux clones de Superman, oserez-vous l'IronBarnabé ? Improbable croisement d'Ironman et du Français moyen ? Ou audacieux, tenterez-vous de faire revivre le « so pink » Mister Coquin ? Pour ce premier contact avec Champions Online orchestré par le nerdissime Bill Roper, j'ai dû passer une bonne heure au moins, à définir les traits de mon super héros avant de plonger au cœur du jeu proprement dit. C'est un peu le syndrome Spore. Cryptic nous a gratifiés d'une création d'avatars si poussée qu'elle suffit déjà à occuper le joueur des heures durant. Normal après tout, comme le dit Bill : « un bon super héros, c'est avant tout un look ». Ici MMORPG oblige, vous ramasserez bien évidemment du stuff ça et là, mais il ne changera pas automatiquement votre apparence. En fait, ce jeu promet de bousculer vos habitudes, et pour cause, il mise tout sur l'action. Explosez un ennemi avec vos super rayons oculaires ou votre canon laser (c'est vous qui choisissez vos pouvoirs), il ne vous lâchera pas forcément d'objet, il peut juste vous donner une sphère de vie ou un item du genre. Beaucoup plus hack'n slash dans l'âme que la moyenne des MMORPG, Champions Online se veut moins porté sur les stats que sur le fun.

SUPER-MÉCHANT

L'autre mécanique gameplay qui a attiré mon inestimable attention se nomme Nemesis. Voilà une idée parfaitement typique de l'esprit comic. En gros, disons qu'en créant votre personnage, vous devrez aussi donner naissance à son ennemi juré. Spider-Man ne devait-il pas faire face à Venom ? Batman n'a-t-il pas eu droit à son Joker ? Et bien vous aurez votre Nemesis. Tout au long de votre phase de levelling, ce charmant monsieur viendra vous mettre des bâtons dans les roues et accessoirement sur la tronche. Invisible pour les autres joueurs, il représente votre ultime défi personnel, mais Mister Roper a été incapable de nous dire avec précision quelle place tiendra cet ennemi dans la vie du joueur. Tout juste sait-on que les scénaristes de Cryptic ont écrit quelques centaines de scénarios probables

L'EMBÊTANTE BÊTA

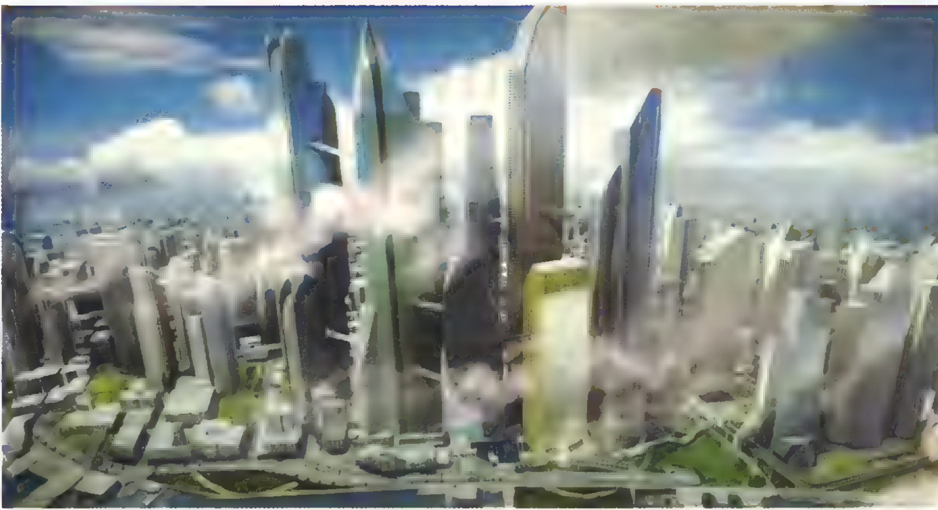
Ça n'est sûrement pas un problème, sûrement pas, mais la bêta fermée de Champions Online m'a tout l'air d'être une fameuse usine à gaz. Vous téléchargez un client de 2 Go sur un PC, tout va bien, le jeu se lance. Vous copiez ce répertoire sur un autre ordi et soudain, le launcher décide de patcher 500 Mo supplémentaires sans raison apparente. C'est bien simple, nous sommes quatre à la rédac à avoir tenté de jouer : certains n'ont jamais vu le jeu sur leur bécane, et ceux qui y ont eu accès ont tous un client d'une taille différente. À deux mois du lancement des serveurs, on a rarement vu aussi bordélique. Ah ! Attendez, on me fait signe que je n'aurais pas dû parler de cette expérience « bêta fermée », alors s'il vous plaît, nous allons faire comme d'habitude, si on vous demande, vous n'avez rien lu. O.K. ?



Chaque perso peut se choisir un mode de déplacement « rapide ». La toile façon Spider-Man et le surf de glace restent tout de même les préférés des bêta testeurs.



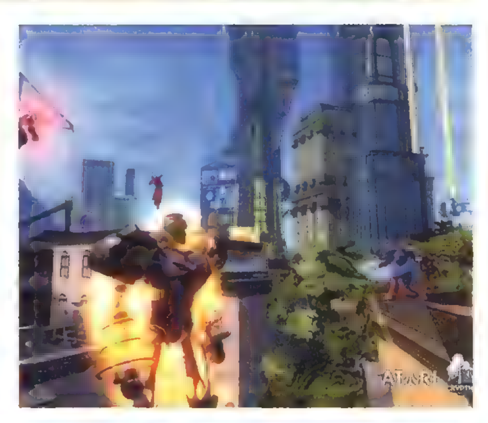






- Attends ? T'es sûr qu'il est pas avec nous lui ?
- On verra quand il sera mort tu veux ?





afin d'encadrer au mieux vos rencontres et quelles « s'entremêleront pour faire de l'existence de chaque héros une histoire unique ». C'est encore une grande phrase vide de sens, mais j'ai envie d'y croire, tout comme à Champions Online d'ailleurs. Pour le moment, étant donné la brièveté de la présentation qui nous a été faite, et les difficultés que nous avons eues à nous connecter aux serveurs bêta mis à notre disposition, je vais éviter de m'étendre sur notre expérience de jeu proprement dite. De toute façon, la date de son lancement a été fixée au 14 juillet, donc vous n'aurez pas à attendre très longtemps un test plus complet. Pour l'instant, ne retenez que ceci : le soft a l'air funky et plein de bonnes petites idées, nous ne demandons qu'à confirmer !

Lucky



INTERVIEW

Bill Roper



Aaaaah ! C'est toujours un plaisir de rencontrer Bill Roper ! Pour la petite histoire, le monsieur a longtemps bossé chez Blizzard sur à peu près tous les méga hits de la firme avant de partir en freelance sur le projet Hellgate London. Aujourd'hui qu'il œuvre en tant que Design Director sur le projet Champions Online qu'il a rejoint en cours de route, nous lui avons posé quelques questions.

Bill R. : Principalement, je dirais... un œil neuf. Quand vous créez un jeu ligne de code après ligne de code pendant des années, vous perdez votre vision d'ensemble. Si j'ai retenu une leçon de l'aventure Hellgate London c'est qu'il ne faut pas voir trop grand dès le départ.

Tout à fait. Je trouve le concept des quêtes publiques, excellent. Proposer une mission permanente ouverte à tous en un lieu donné, qui en plus, récompense les efforts des plus méritants... l'idée est aussi simple qu'efficace. De toute façon, je pense que Warhammer Online est un jeu plus intelligent que ne le croit la majorité des joueurs.

Disons que là, à deux mois de sa sortie, nous corrigeons et équilibrons diverses mécaniques. Donc pour le contenu prévu au lancement, nous sommes prêts. Maintenant, il est impossible de sortir un MMORPG capable de rivaliser immédiatement en contenu avec les cadors du marché. Quand j'entends des gars dire « Bah ce jeu est nul, y'a même pas ça ou ça, je retourne sur World of Warcraft ! », je doute qu'ils aient connu Wow à sa sortie ! (rires) Si nous avons posé les bases d'un MMORPG haut de gamme, il nous faudra encore un peu de temps pour lui donner toute son ampleur. Par exemple, j'aimerais que les agencies (guildes) puissent bâtir leur Q.G. au grand air pour impressionner les autres joueurs, mais le temps d'en discuter avec l'équipe et d'étudier la faisabilité de la chose, nous n'aurions jamais été prêts pour le jour J. Ça ne veut pas dire que l'idée est abandonnée, mais pour le moment nous nous sommes concentrés sur le gameplay pur. De nouvelles joyeusetés arriveront en temps voulu.

LA FIN DES MMO

VOUS LES CROISEZ TOUS LES JOURS PRÈS DU FAST-FOOD DU COIN. DE LOIN ILS SEMBLENT NORMAUX, MAIS À Y REGARDER DE PRÈS, LEUR TEINT PÂLE LES TRAHIT. SONT-CE DES VAMPIRES ? NON, DES JOUEURS DE MMO. À QUOI SONGENT-ILS EN ALLUMANT LEUR PC ? QUELLES SINISTRES PENSÉES HANTENT LEURS RÊVES ?

C'est une histoire vue et revue 2 648 fois. Séduit par un screenshot enjôleur, un brave joueur se lance à corps perdu dans un MMORPG. Passionné par ses passionnantes aventures, il perd sa femme, ses gosses, son emploi, son bronzage et ses muscles, passivement affalé devant son PC. Un tel sacrifice lui vaut à coup sûr une déprime carabinée et d'interminables coups de fil à sa tendre maman. Mais un jour particulièrement radieux, arrive le « ding » final, le niveau maximum tant désiré. Rêve ultime d'une vie sans ambition, instant de magie dignement fêté devant une part de pizza presque pas froide... Le bonheur ! Mais là, horreur... Après avoir tout perdu, notre homme découvre avec effroi que les challenges haut niveau si longtemps espérés ne correspondent pas du tout à ses attentes. À Joystick, nous ne supportons plus ces petits drames du quotidien. Aussi pour sauver le gamer en déroute, voici deux pages sur ce qui se passe vraiment dans la tête d'un joueur haut niveau des différents MMORPG phare du moment. Voici *TADANN* leur quotidien.

LUCKY



WORLD OF WARCRAFT

Quatrième jour sans sommeil. Ma main tremble tellement que mon clavier boit autant de café que moi. Je dois farmer mes insignes héroïques. Je vais les avoir ces satanées bottes. Je dois les avoir. Mon Guild Master l'a dit : « D'abord tu t'équipes qu'avec des pièces d'armure 217+, après tu farmeras Naxxramas quelques mois, et après seulement tu pourras nous rejoindre à Ulduar sur Algalon. » On n'y échappe pas qu'il a dit. Pas moyen de sauter les étapes, il faut se cogner la totale des raids l'un après l'autre. En même temps, y a que ça à faire. Alors il me faut ces bottes avant la maintenance serveur d'après-demain. J'ai plus qu'à refaire ce donjon 38 fois. Après je pourrais dormir... Petit clavier ? Tu veux encore du café ? Moi aussi, et à la tienne.

Orientation : PvE
Investissement : Important
Difficulté : Hardcore (en baisse)



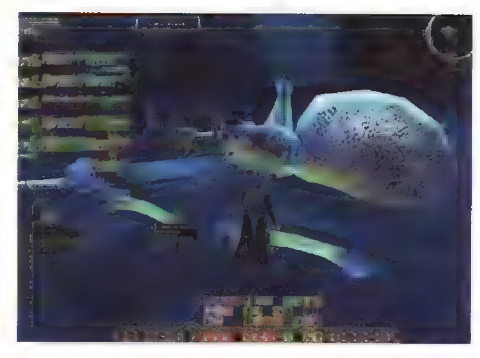




LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ONLINE

La chance est ma meilleure alliée ! Fraîchement passé niveau 60 la semaine dernière, après avoir ramené les gosses de l'école et avoir enfilé mes pantoufles, je me faisais un petit donjon chaque soir. Et là, incroyable. À chaque boss tué, je lootais une pièce de mon set ! Alors hop ! En même pas six jours, j'avais la tenue Rayonnante pour aller fracasser ce fameux raid boss de Guetteur ! Bon perso, je suis pas pressé de le défoncer parce qu'après je serais déjà sur la fin du jeu. En revanche, mon voisin l'a trop mauvaise et pour cause ! Ça fait six mois qu'il se retape chaque soir les mêmes instances pour avoir sa tenue, mais non. Quand ça veut pas tomber, ça tombe pas ! Et si ça tombe pas, pas de Guetteur. Comme quoi, rien ne sert d'être un hardcore mon gars ! Y a que la chance je te dis ! Dis-moi, puisque ce soir t'es occupé en instance, tu permets que j'amène ta femme au restau ?

Orientation : PvE
Investissement : Moyen/Faible
Difficulté : Moyen

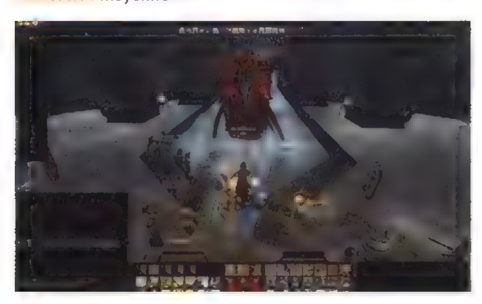




AGE OF CONAN : HYBORIAN ADVENTURES

Soyez fiers de vous les gars ! En à peine quelques petites semaines de raid décontractées, nous baffons déjà Seruah d'une seule main ! Donc joyeuse coterie, j'ai le plaisir de vous annoncer que notre prochaine étape sera le donjon Tier 3 de Thoth-Amon. Quelqu'un sait où c'est ? Non ? Bon, attendez, je regarde sur le Net. Alors oui ! Il est juste derrière la porte au nord d'ici, il sera super-dur et implém... implémenté dans un patch ultérieur ?! Ils nous ont refait le coup de l'accès anticipé à un raid prévu dans trois mois. O.K., donc c'est terminé pour ce soir, messieurs. Qu'est-ce qu'on fait ? On repart tabasser la guilde d'en face ? Ah en fait, on me fait signe qu'ils assiègent déjà notre forteresse, je suppose qu'eux aussi ils viennent de terminer la Black Ring Citadel. Je sens qu'ils vont être longs ces trois mois...

Orientation : PvE/PvP
Investissement : Moyen
Difficulté : Moyenne

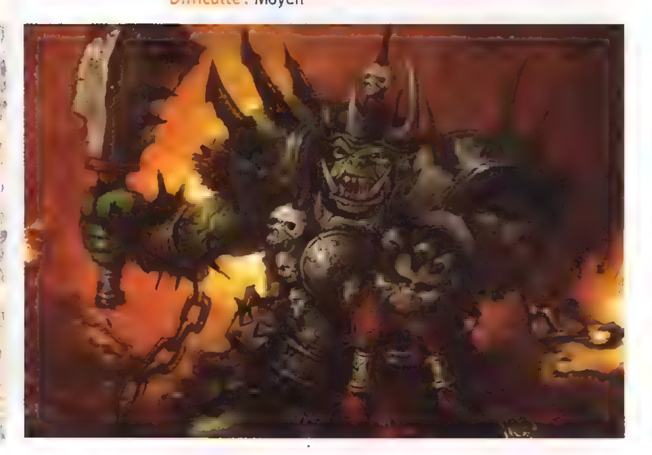




WARHAMMER ONLINE

Niveau 40 ? Quoi niveau 40 ? Moi orc, moi m'en fous avoir niveau 40. Ça changer quoi ? Paraît nous faire guerre territoire. Même moi... Bof ! Moi voir joueur nain, taper joueur nain. Simple. Fais ça toute ma vie. Moi vois forteresse adverse ? Ben moi foncer sur forteresse adverse. Veux juste tabasser les joueurs pas beaux d'en face. Moi fais pas donjon. Pas trop mon truc. Pour avoir jolie armure, moi cogne pas beaux. Puis, si moi jolie armure, mieux cogner les pas beaux, c'est tout. En attendant, moi taper n'importe quoi même roi ennemi. Lui fort ? Moi partir avec copains. Si lui encore trop fort, moi ramène plus copains et plus problèmes. Casse pas la tête, hein ?

Orientation : RvR
Investissement : Moyen
Difficulté : Moyen

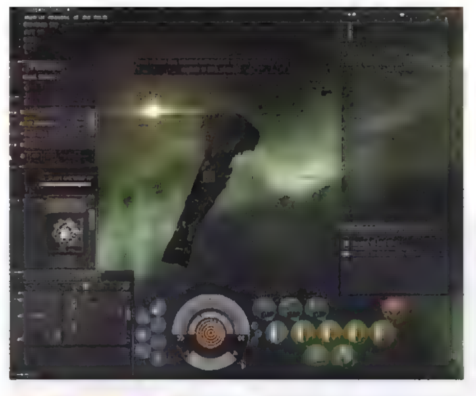


EVERQUEST II

« 256 boss à tuer, ça use, ça use ! 256 boss à tuer, ça use les épées ! », chante-on dans les plaines. Quelqu'un a-t-il fait le compte de tous les boss qu'on a tués ? Franchement là, ça fait six jours qu'on enchaîne sans dormir et je suis sûr qu'on n'en a pas vu la moitié. J'ai l'impression qu'à chaque fois qu'on ferme les yeux deux minutes, les développeurs nous recollent des donjons en douce... Tiens, ben regardez ! Celui-là n'était pas là hier ! EverQuest... tu parles ! J'aurais appelé ça Quest Forever. Sérieusement, faut qu'on dorme là. La gloire peut attendre un peu, non ? Vous n'avez pas compris qu'on est pris au piège d'un patching agressif et que nous n'en verrons jamais la fin ? Avant de crever devant mon PC, je dois revoir le soleil ! Je dois apprendre en quelle année nous sommes !

Orientation : PvE
Investissement : Important
Difficulté : Hardcore







EVE ONLINE

Ça y est ! OUI ! Après six mois de guerre acharnée cette foutue planète est quand même à nous ! Enfin, je dis guerre... moi j'ai fait que piller les épaves de la galaxie ouest pour les revendre au marché noir... Mais bon, faut bien ça pour alimenter l'effort de guerre et la construction des croiseurs de l'alliance. Évidemment, j'aurais préféré conduire les vaisseaux de guerre, mais les places sont chères. Et puis pilleur, c'est pas si mal. Au moins j'aperçois les batailles de notre flotte, ce qui n'est pas le cas de tous ces clampins relégués au minage. Eux, ils passent leur temps à se plaindre : « On a pris la moitié de l'univers, un exploit paraît-il, mais on a rien vu ! ».
Ils se rendent même pas compte que nos dirigeants se servent d'eux, alors que moi, parfois on m'attaque ! Parfois...
Enfin, pas souvent, mais bientôt ça va changer ! On m'a promis qu'après la prochaine campagne, je deviendrais éclaireur. J'espère que cette fois c'est vrai...

Orientation : PvE/PvP
Investissement : Moyen/Important
Difficulté : Hardcore



Mimiron 25 normal/hard

Minons Mimiron

VOUS L'AVEZ SANS DOUTE CONSTATÉ : MOURIR À ULDUAR REVIENT VITE TRÈS CHER. AUSSI, CE MOIS-CI, NOUS ALLONS JOYEUSEMENT VOUS ENVOYER AU CASSE-PIPE SUR MIMIRON, MAIS NON SANS PENSER À RENFLOUER VOS CAISSES AVEC LES QUÊTES DU TOURNOI D'ARGENT. GRÂCE À JOYSTICK MOUREZ HEUREUX, MOUREZ RICHE !





Pour rejoindre Mimiron, vous devrez prendre la 2e à gauche après avoir tué Kologarn. De nombreux robots vous attendent dans un tortueux couloir, il faudra tous les affronter, et vous aurez même la chance de pouvoir utiliser certains d'entre eux pour vous faciliter la tâche. Au bout de ce couloir se trouve une sorte de métro que vous allez devoir emprunter pour rejoindre la zone de combat. Aux alentours de la salle du boss, évitez soigneusement les Boumeurs qui patrouillent et vous serez rendu. Dernière chose, ce n'est pas Mimiron lui-même que vous allez affronter ici, mais ses conceptions robotiques. Le combat se déroule en quatre phases bien distinctes, entrecoupées de longs monologues propices à remettre sur pieds votre raid.

PHASE 1 : LEVIATHAN MK II

La première phase du combat est la partie la plus simple des quatre. Restez quand même prudent, car les diverses capacités de Leviathan Mk II peuvent être dévastatrices. La meilleure tactique consiste à garder le tank au milieu de la salle. De leur côté, les attaquants corps à corps doivent être très attentifs aux mines que Leviathan Mk II lance régulièrement autour de lui. En effet, ces dernières infligent 15 000 dégâts de feu à 3 m à la ronde si quelqu'un vient à les piétiner. Ils doivent également faire attention à l'Horion explosif incanté par le socle, qui inflige 100 000 dégâts de nature à toute personne située à moins de 15 m de lui. Pour ce qui est des soigneurs, ils doivent prendre garde à deux capacités particulières. La première, nommée Explosion de Plasma, affecte le tank du socle uniquement. Ce dernier subit alors 30 000 dégâts de feu par seconde pendant 6 secondes. Il est nécessaire d'utiliser un cooldown (Dernier rempart, Instinct ou autre) par Explosion de Plasma, sous peine de voir le tank mourir. Enfin, Leviathan Mk II va envoyer des Obus Napalm sur les soigneurs et les damage dealers à distance. Ces derniers explosent dans un rayon de 15 m et infligent environ 8 000 dégâts de feu à l'impact, puis 4 000 de



LE MODE DIFFICILE

Derrière le boss se trouve un gros bouton rouge sur lequel il est inscrit « NE PAS APPUYER ». Le mode difficile de Mimiron se lance justement en appuyant sur ce bouton. Le raid a alors 10 minutes pour finir le combat sans quoi le boss s'autodétruit et vous emporte avec lui. Et comme un simple timer ne suffisait pas, Mimiron reçoit aussi un buff qui augmente ses points de vie et les dégâts qu'il inflige de 30 %, et ce pour toutes les phases. Ensuite, il fait apparaître sur le sol de très nombreuses flammes causant environ 7500 de dégâts par seconde. À chaque nouvelle phase, celles-ci peuvent être éteintes grâce à un mécanisme particulier (suppression des flammes en P1, bombes d'eau en P2, Robots pompiers en P3). Vaincre Mimiron en mode hard n'est pas franchement une sinécure, pourtant il est nécessaire d'en passer par là si vous souhaitez obtenir un jour la clé permettant d'accéder à Algalon, LE nouveau grand méchant de Wrath of the Lich King.

mieux par seconde durant 8 secondes à toutes les personnes ayant été affectées. Il est donc nécessaire de s'espacer un maximum dans la salle en encerclant le boss. La phase se termine lorsque le socle atteint 0 %.

PHASE 2 : VX-001

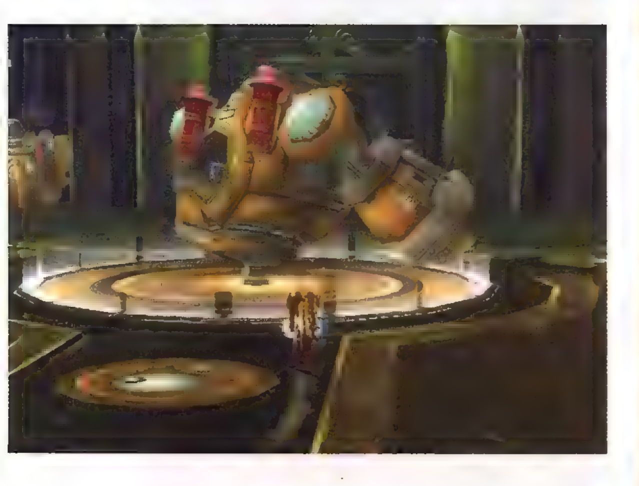
Après la mort de Leviathan Mk II et le monologue de Mimiron, VX-001 fait son apparition. Ce robot est planté dans le sol, il n'a pas d'aggro et ne requiert donc pas de tank. Cette phase est avant tout un test de survie. En effet, l'ensemble du raid va devoir encaisser de très lourds dégâts. Répartissez bien les tâches de vos soigneurs pour éviter de guérir deux fois un même perso pendant qu'un autre calanche dans son coin.

VX-001 envoie très régulièrement des vagues de chaleur. Ces dernières infligent environ 2 000 dégâts de feu, puis 2 000 dégâts par seconde durant 5 secondes à tout le raid. En plus de ça, il cible au hasard des membres du groupe pour leur infliger environ 12 000 dégâts en 3 secondes via Explosion rapide. Ne cherchez pas à l'esquiver, cette attaque est imparable. En revanche, ça n'est pas le cas des fusées lancées par l'arrière du socle. Leur zone d'atterrissage est clairement visible sur le sol de l'arène. Dès qu'elle apparaît, éloignez vous en sous peine de mourir instantanément. Pire encore, VX-001 balaie parfois l'aire de combat avec ses canons durant 4 secondes, puis envoie un Barrage laser P3Wx2. Ce dernier tourne dans le sens des aiguilles d'une montre et parcourt environ un tiers de la salle. Le toucher est synonyme de mort immédiate. Pour dompter cette seconde phase, restez mobile. Une fois le robot parvenu à 0 % de vie, direction la phase trois.









LES ROBOTS DE LA PHASE 3

• ROBOT D'ASSAUT ([illegible] POINTS DE VIE)

Si l'on excepte leur talent à frapper comme des sourds et leur capacité Champ magnétique qui immobilise leur cible et augmente tous les dégâts reçus de 30 % durant 6 secondes, ils sont faibles. Cela dit, ce sont eux qui lâchent à leur mort les Noyaux Magnétiques avec lesquelles il est possible de pulvériser la tête de Mimiron. En clair, plus vous les tuez vite, plus vite vous terrasserez le boss.

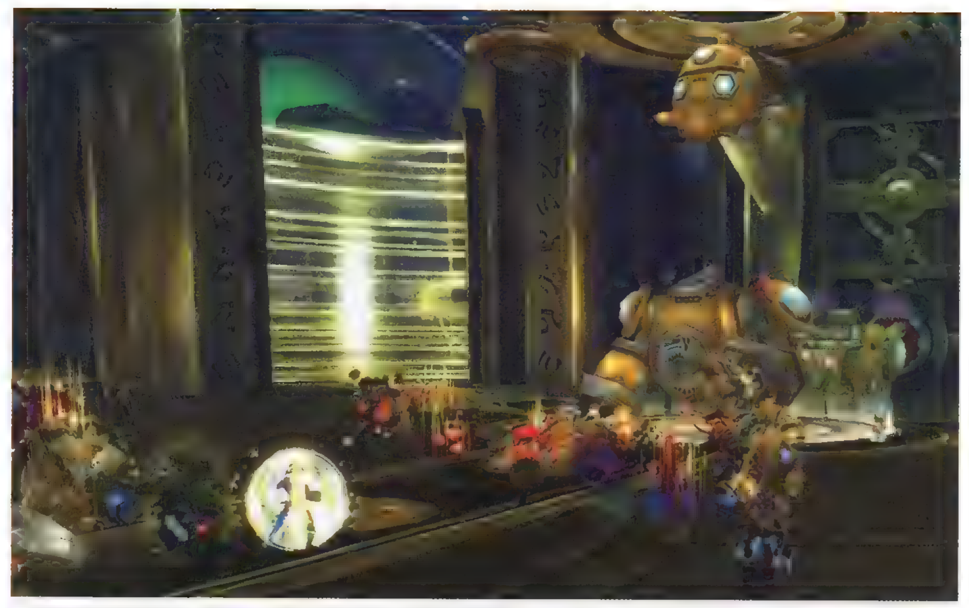
• ROBOT BOMBE ([illegible] POINTS DE VIE)

Ces robots sont relativement simples à gérer: ils arrivent, marchent sans but durant quelques secondes puis explosent, souvent dans le raid. Pour éviter une catastrophe, dès leur entrée en scène, ils deviennent la priorité absolue de vos DPS distance. Surveillez-les de près, ils apparaissent généralement sous la tête mécanique.

• ROBOT CAMELOTE ([illegible] POINTS DE VIE)

Ces robots ne sont pas une réelle menace. Pour vous faciliter la vie, demandez à un chevalier de la mort de tous les récupérer pendant la phase 3, puis anéantissez-les après la défaite de la tête mécanique.







PHASE 3 : TÊTE À CLAQUES

Après la défaite d'XT-001 (Canon d'assaut antipersonnel), Mimiron grimpe dans une tête mécanique. C'est bien évidemment elle qu'il vous faut exploser. Cela dit, la vraie difficulté du combat consiste à gérer les incessantes vagues de robots qui vont vous tomber dessus. En effet, la tête n'a qu'une attaque spéciale : elle envoie une boule de plasma sur le joueur du raid générant le plus de menace. Veillez à ce que l'heureux élu soit un tank, car cette boule lancée toutes les 2 secondes, inflige 15 000 points de dégâts à sa cible. Notons d'ailleurs qu'il est possible de poser une malédiction des langages sur la tête mécanique afin d'augmenter le temps d'incantation à 2,6 secondes. Pour corser l'affaire donc, en plus d'attaquer le boss, vous devez gérer des vagues d'ennemis. Comme le détaille notre encadré, ils sont de trois sortes. Parmi elles, vos DPS distance doivent apprendre à reconnaître les Robots Bombe. Dès que l'un d'eux arrive, explosez-le sans vous poser de question ; il doit crever loin du raid. Autre point capital : à leur mort, les Robots d'Assaut donnent un Noyau magnétique. Placé sous le boss,



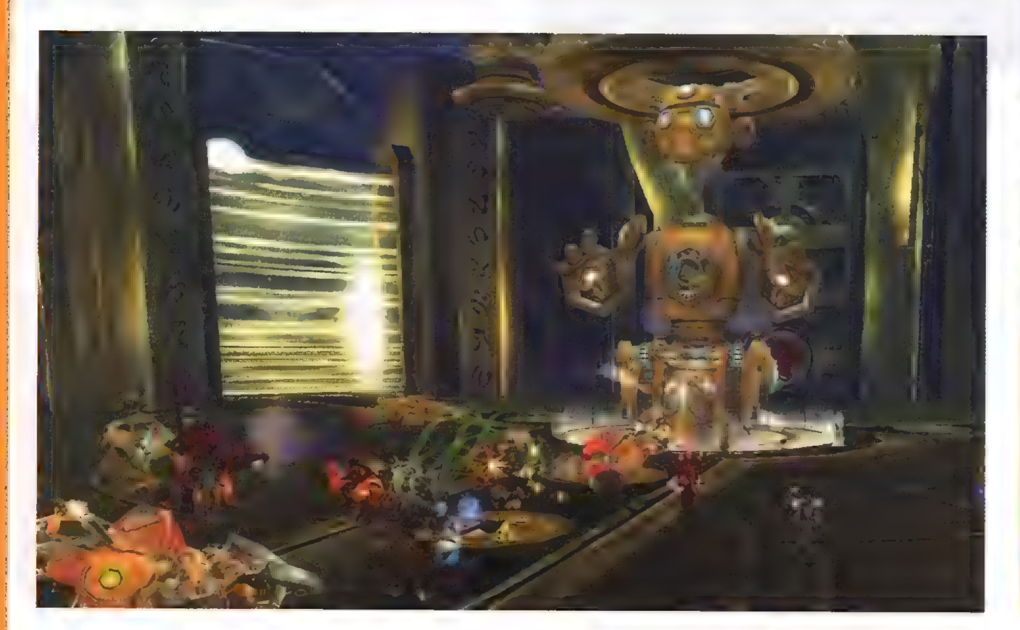
il permet de clouer la tête au sol durant une courte période. Une fois immobilisée, elle reçoit 50 % de dégâts supplémentaires. En résumé, soignez fort le tank, massacrez les Robots Bombe à vue et lâchez tout ce que vous pouvez sur la tête mécanique. La phase se termine quand elle atteint 0 % de sa vie.

PHASE 4 : V0-L7R-0N

Phase 4 ! Vous voilà arrivé au bouquet final de ce combat épique. Une fois la tête explosée, Mimiron fait apparaître la construction entière, une superposition du socle (Leviathan Mk II), du corps (VX-001 - Canon d'assaut antipersonnel) et de la tête (Unité de commandement aérien). Chacune de ces parties garde quelques-unes de leurs capacités spéciales, mais pas toutes.

Le socle conserve ses Bombes de proximité et son Horion explosif, les combattants corps à corps doivent donc rester très vigilants. Le corps lui, compte sur son P3Wx2 Laser Barrage et ses fusées pour vous pourrir la vie, mais gagne également une nouvelle capacité nommée Impulsion de la main. Cette dernière choisit une cible dans le raid et inflige environ 7000 dégâts en cône autour d'elle. Espacez-vous et tout ira bien. Last but not least, la tête continue à balancer ses boules de plasma sur la même personne qu'en phase 3. Nous n'avons hélas pas de conseil particulier à vous donner pour triompher de cette ultime épreuve qui se présente comme un gros mix des trois premières sinon d'exploser la tête, le corps et le socle à moins de 10 secondes d'intervalle sous peine de les voir se soigner. Établissez trois groupes homogènes de damage dealers et restez réactifs ! Évitez les mines, le Barrages laser P3Wx2 et les Horions explosifs et vous pourrez vous vanter d'avoir vaincu un boss bien hardcore ! Bonne chance.

GABZZ





SUR VOS ÉCRANS !

Parce que vous satisfaire est un plaisir de chaque instant qui donne tout leur sens à nos existences absurdes, nous vous avons caché sur notre joli DVD une vidéo magistrale où la guilde française Silent fait manger ses dents au petit Mimiron 25 en mode normal. Parfois je me dis que nous sommes trop bons pour vous.

Le tournoi d'Argent

Argent facile

LE TOURNOI D'ARGENT A ÉTÉ INTRODUIT AVEC LE PATCH 3.1 DE WORLD OF WARCRAFT. CET ÉVÈNEMENT EST L'OCCASION, POUR LES REPRÉSENTANTS DE L'ALLIANCE ET DE LA HORDE, DE S'ADONNER À DES JOUTES ET AUTRES COMBATS MONTÉS. LES RÉCOMPENSES Y SONT NOMBREUSES ET ALLÉCHANTES. OR, ARMES, TABARDS, FAMILIERS ET MONTURES SERONT À VOUS... SI VOUS SUIVEZ LE GUIDE.

Bienvenue au tournoi d'Argent ! Ici pas question de prouesse et de coup d'éclat, le tournoi c'est avant tout une montagne de quêtes journalières destinées à faire de vous un héros riche et puissant. En effet, plus vous accomplirez de missions pour les organisateurs du tournoi, plus vous monterez en grade, et avec les grades viendront les items épiques ! Quelle quête faire en fonction de votre rang ? Où vous rendre pour les trouver ? Dégainer votre plus beau localisateur de PNJ et suivez le guide. Au front les bleus !

Acquérir le rang d'Aspirant

Le tournoi d'Argent est situé à l'extrémité nord-est des côtes maritimes de la Couronne de glace. Pour vous rendre sur place, parlez à Jean-Pierre Poulain. Il se trouve dans Dalaran, sur l'aire de Krasus. Il vous proposera de vous rendre gratuitement au cœur du tournoi. Une fois sur place, rendez-vous dans la tente située à l'ouest de l'enceinte. Vous y trouverez la justicière Mariel Cœur-vrai. Elle vous donnera la quête **« Le tournoi d'Argent »**, vous demandant de trouver Edien Solcreuse ou l'Arcaniste Taelis, selon que vous soyez un joueur de la Horde ou de l'Alliance. Ces deux personnages sont situés respectivement dans le Pavillon Saccage-soleil et le Pavillon du Concordat argenté. Une fois que vous aurez achevé cette quête, vous aurez officiellement atteint le rang d'Aspirant. Mariel Cœur-vrai vous proposera également une quête intitulée **« Les frères Boumboulon »**. Cela sera l'occasion pour vous de rencontrer les deux gobelins chargés des travaux du Colisée (voir encadré Les quêtes journalières du Colisée).



N'oubliez pas de parler au maître de vol, Hélidane Sveltaile, présent dans l'enceinte du tournoi.



Le niveau 77 est requis pour participer au tournoi.

Être un Aspirant accompli !

Une fois Aspirant, vous devrez effectuer des quêtes pour vous entraîner au combat monté. Les quêtes **« La maîtrise de la mêlée »**, **« La maîtrise de la charge »** et **« La maîtrise du brise-bouclier »** vous entraîneront. Attrapez une lance et chevauchez une monture... C'est parti ! Direction la zone d'entraînement pour parler aux cavaliers. Ils se trouvent à proximité des cibles d'entraînement et vous donneront de précieux conseils sur les 3 épreuves à réaliser. Une fois que vous serez entraîné et que vous aurez réalisé les trois épreuves, retournez auprès du donneur de quête pour les compléter. Une fois initié, vous aurez la possibilité d'accomplir différentes quêtes journalières liées à votre rang d'Aspirant (voir encadré Les quêtes journalières de l'Aspirant). Ces quêtes permettent d'acquérir des Sceaux d'aspirant. Ces derniers servent à passer au rang de Vaillant d'Argent, via la quête **« Prêt pour le défi »** dans laquelle vous devez rapporter 15 Sceaux d'aspirant au PNJ de votre faction.



Vous devez acquérir le rang d'Aspirant avant de pouvoir devenir Vaillant d'Argent ou Champion.

Les quêtes journalières du Colisée

Deux quêtes journalières annexes, liées à la construction du Colisée, sont à prendre auprès des gobelins Boumboulon. Ils sont situés au sud de l'Enceinte du tournoi. Aucun rang n'est requis pour réaliser ces quêtes journalières. En revanche, vous devez être au moins de niveau 77.

« Un fragment du bloc d'Ulduar »

Objectif : Apportez 15 petits blocs de pierre à Gaspu Boumboulon, dans l'Enceinte du tournoi d'Argent.
Donnée par : Gaspu Boumboulon.
Se termine auprès de : Gaspu Boumboulon.

« Allez bûcher un peu... »

Objectif : Apportez 12 planches grossièrement taillées à Gaspi Boumboulon dans l'Enceinte du tournoi d'Argent.
Donnée par : Gaspi Boumboulon.
Se termine auprès de : Gaspi Boumboulon.



Les quêtes journalières de l'Aspirant

Les quêtes « Entraînement sur le terrain » et « Sachez tenir vos rênes » sont réalisables chaque jour. Ce qui n'est pas le cas des quêtes « Une arme remarquable », « Une lame digne d'un champion » et « Le Fil de l'hiver ». Une seule de ces trois quêtes vous sera proposée chaque jour.

« Entraînement sur le terrain »

Objectif : Avareth Frappe-rapide ou Amariel Ligesol, dans l'Enceinte du tournoi d'Argent, vous demande de tuer 10 membres du Fléau de la Couronne de glace. Vous pouvez tuer des membres du Fléau partout dans la Couronne de glace, sauf au Bombardement.
Donnée par : Avareth Frappe-rapide ou Amariel Ligesol.
Se termine auprès de : Avareth Frappe-rapide ou Amariel Ligesol.

« Sachez tenir vos rênes »

Objectif : Frappez 5 fois une Cible de mêlée avec un Coup de lance, utilisez 2 fois un Brise-bouclier sur 2 Cibles à distance vulnérables, utilisez 2 fois la Charge sur des Cibles de charge vulnérables, puis retournez voir l'Éclaireur Shalyndria ou Galathia Brillaube dans l'Enceinte du tournoi d'Argent.
Donnée par : Éclaireur Shalyndria ou Galathia Brillaube.
Se termine auprès de : Éclaireur Shalyndria ou Galathia Brillaube.

« Une arme remarquable », « Une lame digne d'un champion » et « Le Fil de l'hiver »

Objectif : Apportez l'objet demandé à l'Arcaniste Taelis ou au Magistère Edien Solcreuse, dans l'Enceinte du tournoi d'Argent.
Donnée par : l'Arcaniste Taelis ou le Magistère Edien Solcreuse.
Se termine auprès de : l'Arcaniste Taelis ou le Magistère Edien Solcreuse.











Les Sceaux de champion permettent d'acquérir de nombreux objets, des montures, des familiers et des tabards.

Devenir un vaillant combattant

Avant d'acquérir le rang de Vaillant d'Argent, vous devez encore accomplir la quête **« Le défi de l'Aspirant »**, donnée par l'Arcaniste Taelis ou le Magistère Edien Solcreuse. Celle-ci consiste à vaincre un Vaillant d'Argent. Le combat n'est pas très difficile si vous pensez à préserver votre défense au maximum. Une fois que vous aurez vaincu votre adversaire, validez votre quête puis récupérez la quête **« Un Vaillant de (votre capitale) »**. Celle-ci vous mènera au représentant de votre race, qui dorénavant, vous prendra en charge. Ce dernier vous ouvrira également la possibilité d'accomplir de nouvelles quêtes journalières (voir encadré Les quêtes journalières du Vaillant), qui vous feront gagner des Sceaux de vaillant. Ils vous seront utiles pour valider la quête **« Les devoirs du Vaillant »**. Une fois celle-ci validée, prenez la quête **« Le défi du Vaillant »**. Vous devrez vaincre un Champion d'argent pour accéder au titre convoité de Champion !



Être Champion !

Une fois que vous aurez atteint le rang de Champion, retournez voir le PnJ de votre capitale. Il vous donnera la quête « La naissance d'un Champion ». Elle permet d'obtenir très facilement 10 Sceaux de champion, ainsi qu'un familier d'un genre spécial... Un petit écuyer.

Pour débloquer de nouvelles quêtes journalières liées à votre rang, vous devez parler à la justicière Mariel Cœur-vrai. Elle vous donnera la quête « Eadric le Pur ». Les chevaliers de la mort, quant à eux, devront accomplir la quête « Le Plaie-du-Fléau », donnée par Mariel également.

Les quêtes journalières du Vaillant

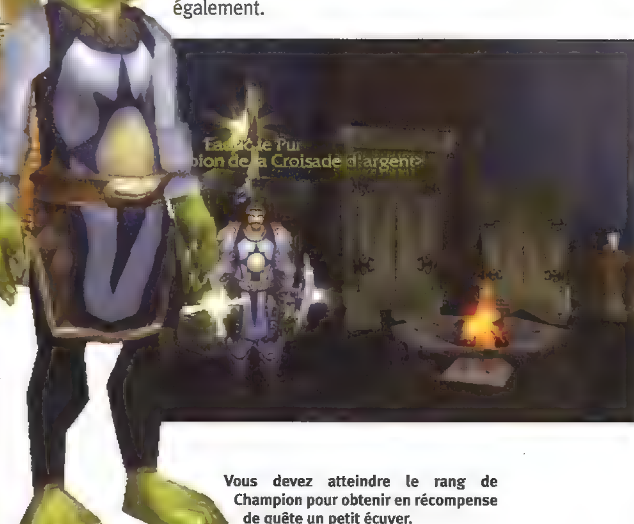
Voici les quêtes journalières accessibles une fois le rang de Vaillant atteint :

« Aux portes de l'ennemi »
Objectif : Le maître des montures de votre capitale, dans l'enceinte du tournoi d'Argent, veut que vous tuiez 1 Commandant de la garde d'os, 10 Éclaireurs de la garde d'os et 3 Lieutenants de la garde d'os.
Donnée par : Le maître des montures de votre capitale.
Se termine auprès de : Maître des montures de votre capitale.

« Entraînement sur le terrain d'un vaillant »
Objectif : Le maître d'armes de votre capitale, dans l'Enceinte du tournoi d'Argent, vous demande de tuer 10 membres du Fléau de la Couronne de glace. Vous pouvez tuer des membres du Fléau partout dans la Couronne de glace, sauf au Bombardement.
Donnée par : Le maître d'armes de votre capitale.
Se termine auprès de : Maître d'armes de votre capitale.

« La grande mêlée »
Objectif : Apportez 3 Marques de vaillant au maître des montures de votre capitale, dans l'Enceinte du tournoi d'Argent.
Donnée par : Le maître des montures de votre capitale.
Se termine auprès de : Maître des montures de votre capitale

« Une arme remarquable », « Une lame digne d'un champion » et « Le Fil de l'hiver »
Objectif : Apportez l'objet demandé au grand champion de votre capitale, dans l'Enceinte du tournoi d'Argent.
Donnée par : Le grand champion de votre capitale.
Se termine auprès de : Grand champion de votre capitale.



Vous devez atteindre le rang de Champion pour obtenir en récompense de quête un petit écuyer.



Les quêtes journalières du Champion

Voici les quêtes journalières permettant d'acquérir des Sceaux de champion :

« La bataille devant la citadelle »
Objectif : Crok Plaie-du-Fléau, dans l'enceinte du tournoi d'Argent, veut que vous tuiez 1 Commandant de la garde d'os, 10 Éclaireurs de la garde d'os et 5 Lieutenants de la garde d'os.
Donnée par : Crok Plaie-du-Fléau.
Se termine auprès de : Crok Plaie-du-Fléau.

« Sur les territoires ennemis »
Objectif : Cellian Bonmatin ou Zor'be le Saigneur, dans l'Enceinte du tournoi d'Argent, vous demande de tuer 15 membres du Fléau de la Couronne de glace. Vous pouvez les tuer partout dans la Couronne de glace, excepté dans le Bombardement.
Donnée par : Cellian Bonmatin ou Zor'be le Saigneur.
Se termine auprès de : Cellian Bonmatin ou Zor'be le Saigneur.

« Entre champions... »
Objectif : Apportez 4 Marques de champion à Illyrie Crépuscule ou Luuri, dans l'Enceinte du tournoi d'Argent.
Donnée par : Illyrie Crépuscule ou Luuri.
Se termine auprès de : Illyrie Crépuscule ou Luuri.





On l'appelle le Chevalier Noir...

En plus des quêtes journalières vous trouverez une suite de quête concernant le Chevalier Noir... Cette suite commence par une enquête qui vous mènera bien loin des terres gelées de Norfendre. Parlez à la Croisée Rhydalla dans l'Enceinte du tournoi d'Argent qui vous donnera la quête **« Le Chevalier noir de la Marche de l'Ouest ? »** ou **« Le Chevalier noir des Pins argentés ? »**. La suite de quête comprendra les quêtes **« Le cristal de voyant »**, **« Ce que les morts peuvent parler »**, **« Le manège de l'écuyer »**, **« Les ordres du Chevalier noir »** et **« La chute du Chevalier noir »**.

Une fois cette suite de quête achevée, vous accéderez à une quête de groupe journalière « La menace vient d'en haut ». Celle-ci est donnée par Eadric le Pur ou Crok Plaie-du-Fléau, dans l'Enceinte du tournoi d'Argent. L'objectif est de vaincre Frissegueule et 3 Sectateurs bombardiers.

S.A.S.





Les montures terrestres sont vendues 100 Sceaux de champion.

Left 4 Dead

Fessée royale

LORS D'UNE SINISTRE SOIRÉE, LA RÉDACTION DE JOYSTICK A AFFRONTÉ LES ALIVE FOR YOU, VAINQUEURS DE LA PREMIÈRE ET TOUTE RÉCENTE « COUPE DE FRANCE » DE LEFT 4 DEAD. RÉCIT ET ENSEIGNEMENTS D'UNE HUMILIATION VOLONTAIRE.







Il est 21H35 ce vendredi soir, quelque part sur un serveur dédié. Nous sommes enfin réunis, Lucky, Sundin, Gruth, qui a troqué sa palette graphique pour un clavier et une souris, et moi, en guise de maître de cérémonie. Nous avons une bonne demi-heure de retard car il a fallu extraire Gruth du bar louche situé en bas de chez lui, où en vain, il tentait de draguer une de ses voisines. Gruth et ses trois grammes huit se connectent enfin, le massacre peut commencer. La carte choisie : Dead Air.

ALIVE FOR YOU ? C'EST QUI ÇA ?

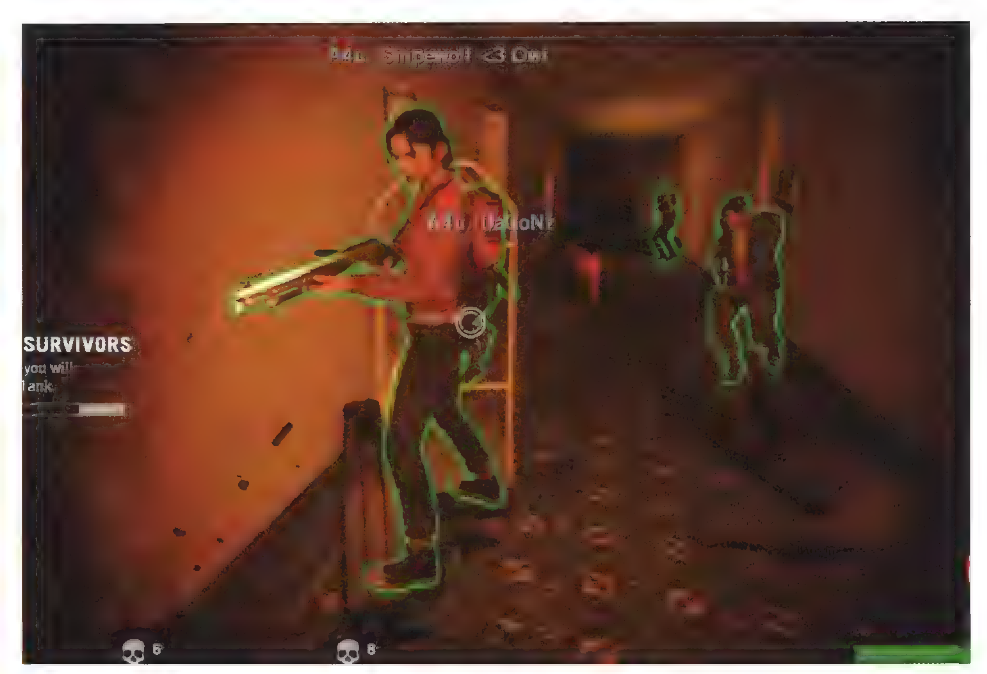


Vous vous demandez sans doute pourquoi nous avons choisi les Alive For You pour réaliser cette petite aide de jeu ? Tout simplement parce que derrière ces trois mots, se cachent DaGonz, Destin, MisterJ, Guilty et Snipewolf, des joueurs d'exception qui ont remporté la première Coupe de France de Left 4 Dead, organisée par Battle France. Coachés par DiumSs actuellement très occupé à fédérer la scène européenne autour d'un concept de Coupe des Nations. Ces cinq garçons dans le vent ont largement dominé les débats grâce à une préparation qui tient presque de l'entraînement paramilitaire. Ce soir nous en avons vu le résultat.

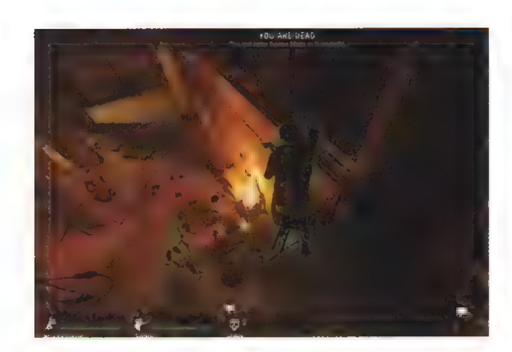
21H40 LA SERRE

Nous héritons d'abord des infectés. « J'ai jamais trop joué infecté » annonce Lucky, « Moi non plus », poursuit Sundin, « Ha ? On peut jouer les infectés ? May Say Trop loooool ! », conclut Gruth en se resservant un demi. Je commence déjà à fatiguer... Sentant que le groupe a besoin d'un leadership fort, je balance mes maigres connaissances pendant que les A4u allument au revolver les quelques zombies en contrebas.

« N'attaquez jamais tout seul et préférez le moment où ils sont englués dans une horde ».
Guilty : ready ?
Savonfou : ready !
Posté au pied du point de respawn afin de mettre la pression au plus vite, je me fais cueillir par un coup de crosse et une pluie de plomb. Gruth et Sundin ne tiennent pas beaucoup plus longtemps, tandis que Lucky préfère attendre une meilleure occasion



Une image rare : j'ai réussi à me rapprocher suffisamment d'eux pour voir leurs visages !



qui ne viendra jamais. Guilty, DaGonz, Zyklon et Snipewolf foncent à travers la carte et les cadavres sans s'arrêter. Nous avons le sentiment d'affronter une tornade. Si on spawn derrière eux, ils nous distancent. Si on apparaît devant, ils nous dépassent. Nous sommes réduits à nous jeter sur eux comme on peut. En quelques minutes, ils arrivent à la safe house sans avoir utilisé une seule trousse de soin. « Nos adversaires nous surnomment les rouleaux compresseurs, nous ne faisons jamais de pause. Cela désorganise les infectés, et réduit le nombre de zombies à affronter en même temps », m'explique plus tard Guilty. Dans un line up comme le leur, il est important de bien définir les rôles. « Une équipe s'articule autour d'un team leader qui marche devant et n'est jamais dépassé. Il tire peu, fait circuler les informations, et décide de la direction à prendre. Derrière lui, viennent les deux débroussailleurs qui doivent éliminer les zombies devant et derrière. Le dernier enfin est une sorte de franc-tireur qui va cibler plus particulièrement les joueurs adverses pendant leur approche ».Pour progresser sans jamais marquer d'arrêt, les Alive For You s'appuient sur la capacité des shotgun à faucher un grand nombre d'ennemis à courte distance. Sur les quatre survivants, seul le franc-tireur qui ferme la marche est parfois équipé d'un M4A1 pour cibler les Smoker et les Hunter qui se tiendraient un peu à l'écart.

Si vous vous êtes fait blinder par un boomer la position des pseudos de vos coéquipiers vous permet de savoir s'ils sont debout ou au sol, et donc s'ils ont besoin d'aide.





Vous croyez que le fusil d'assaut est la meilleure arme de l'arsenal ? Grosse erreur !

21H55 LA GRUE

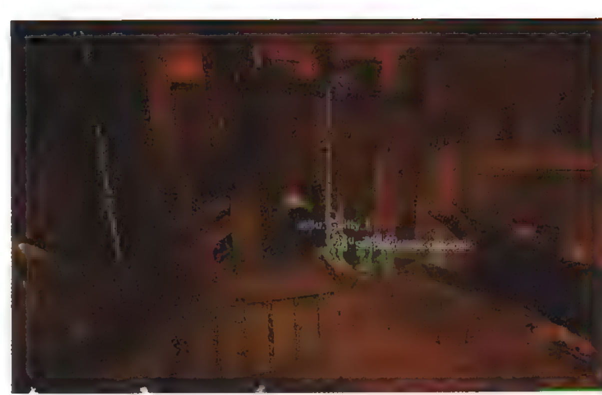
Puisque nos stratégies infectées ne fonctionnent pas, nous décidons d'espionner celles du camp d'en face pendant notre round survivant. Le début est calme, trop calme, les infectés tombent sous nos balles, et rapidement, nous ne sommes plus très loin du toit avec la grue, où l'on doit déclencher une horde. Zyklon surgit soudain devant nous pour vomir son quatre-heures sur Gruth et Lucky. Je fais exploser le gros plein de soupe, mais mon arme est la seule à tirer. « Smoker ! », Sundin s'est fait agripper, et les deux autres sont encore aveuglés. Il faut vraiment que je fasse tout ici ! Je recharge machinalement mon arme et me dirige vers mon sympathique collègue transalpin. Pas de chance, un Hunter me plaque au sol. D'où il vient celui-là ? Je ne l'ai pas entendu grogner ! Et les deux autres qui ne voient toujours rien ! Rhaaaaa ! Dans l'idéal, il ne doit quasiment pas s'écouler de temps entre le respawn et l'attaque. « C'est pourquoi on communique beaucoup par Team Speak » commente Guilty. « On se place tous à l'endroit désigné pour l'embuscade, et on apparaît dans l'ordre dans lequel on attaque. D'abord le Boomer devant les survivants pour les arroser et/ou exploser au milieu d'eux, et ainsi, les faire reculer. Ensuite, c'est au tour du Smoker et des deux Hunters dans le dos du groupe, le Smoker va viser un des survivants épargnés par le vomi du Boomer, tandis que les Hunter vont s'occuper de ceux qui lui viennent en aide ». Il existe également des lieux privilégiés pour se lancer : les échelles, les plaques d'égout, les escaliers étroits, bref tous les endroits où ils sont obligés de se séparer.

22H12 LE CHANTIER

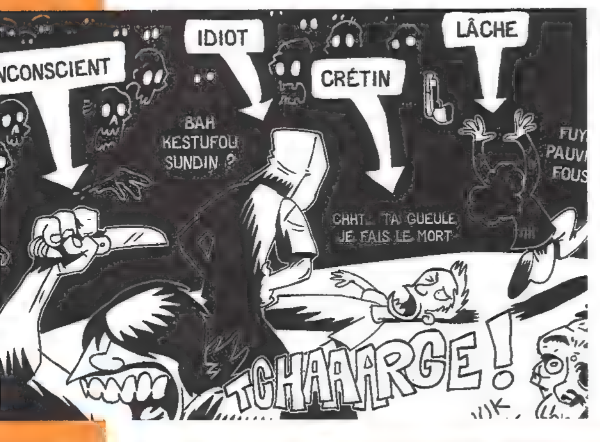
Nous n'en sortirons pas vivants et nous le savons. Sundin est de plus en plus fébrile, Lucky annone des cantiques oubliés, quant à Gruth, la peur, l'alcool, ou plus vraisemblablement un mélange des deux le fait délirer. Il pousse un long rire cruel en faisant







Sauter du haut d'un bâtiment permet d'infliger des dégâts même aux équipes les mieux coordonnées.

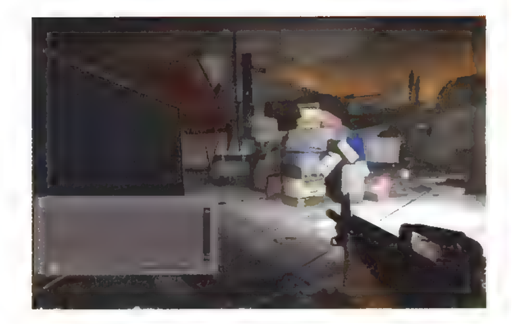


sauter un Boomer qui nous attendait sagement sur un échafaudage. Surtout ne pas perdre de temps ! Organiser la défense avant que la masse ne nous tombe dessus. « Là-bas ! Un Hunter a attrapé Lucky ! Gruth va l'aider ! », « Impossible, j'en ai aussi un sur le dos ! », « Sundin ? », « Je cours après un Smoker ! », « Bon, j'y vais alors ! ». À peine le temps de viser que je suis à mon tour capté par... un troisième Hunter. « Mais quels cheaters ! Tu m'étonnes qu'ils soient bons ! ». Il n'y avait aucun cheat là-dessous, nous avons simplement été victimes d'une tactique bien perverse : le « Perfect ». Zyklon, le leader de l'équipe nous raconte : « Première étape, le Boomer attaque tout seul et meurt pendant que les autres joueurs restent en spawn mode. Le joueur a à peu près 70 % de chance de revenir sous la forme d'un Hunter ». Les infectés n'ont plus qu'à apparaître simultanément au moment le plus opportun pour réussir quatre immobilisations simultanées ; ultra bourrin et imparable !

22H29 LE TERMINAL

Galvanisés par cette espèce d'excitation qui anime parfois les condamnés à mort, nous surgissons de la safe house et nettoyons le hall de l'aéroport tandis que Lucky jette un œil dans le couloir suivant. « Taaaaaaank !!! ». À peine a-t-il le temps d'expédier une rafale en reculant que Guilty lui allonge une mandale « King Kong » qui l'expédie directement sur un Hunter. « Virez-moi ça bande de moules ! », « On peut pas ! T'es derrière un pilier ! », « Il me déchire là, venez m'aider sérieux ! ». « Quand tu deviens le Tank, tout dépend du niveau atteint par les survivants », nous explique Zyklon. « Face à des armes de niveau 1, on peut y aller franco tout en faisant attention aux cocktails Molotov ». La touche TAB est d'ailleurs la meilleure amie de celui qui veut savoir si les adversaires en sont toujours pourvus. « Face à des armes de niveau 2, c'est tout de suite plus périlleux », poursuit Zyklon, « Il faut jouer le rocher de loin, projeter des objets, et s'arranger pour que le Boomer arrose un maximum de gens avant d'y aller vraiment, sinon, on court le risque de se faire complètement massacrer ». Le Tank est un gros épouvantail qui va repousser l'équipe adverse dans des endroits peu exposés, où les attendront Smokers et Hunters. « Autre détail important auquel on ne pense pas toujours, lorsque vous savez que vous serez le Tank, placez stratégiquement votre infecté en cours, avant d'en laisser le contrôle à l'IA ». C'est ainsi que notre équipe de clampins des collines a été généreusement arrosée par la bile du Boomer que Guilty avait placé au-dessus de la safe house avant de respawner. À mon tour de jouer le Tank ! Juste au moment où ils entrent dans le premier couloir en plus !







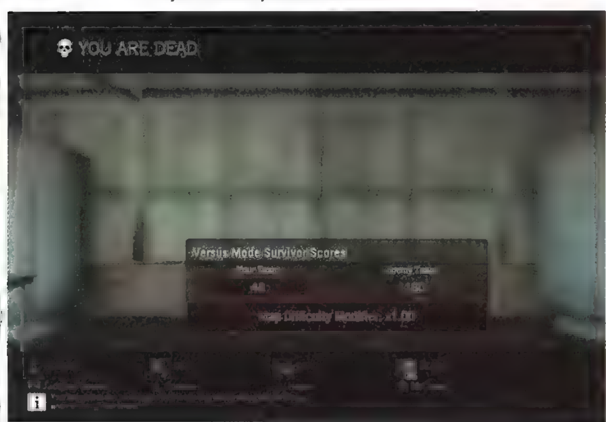
Ils vont voir ce qu'ils vont voir ! Une première claque dans la tête de Snipewolf. Les trois autres me tournent autour comme des mouches, mais je ne dois pas me laisser distraire, je dois en tuer au moins un. Prends ça, ordure ! Prends... mais ? Je suis déjà mort ? Pour gérer un Tank, il ne faut pas fuir en ligne droite ; c'est a priori ce qu'un ennemi expérimenté voudra vous contraindre à faire. Mais lui tourner autour dans un endroit le plus ouvert possible, et rester à mi-distance. Comme il se concentrera sur une seule cible, les trois autres survivants peuvent lui truffer le dos de plomb. « Trois chargeurs du premier ou du deuxième fusil à pompe suffisent largement pour en venir à bout », conclut Guilty.

22H42 LE FINAL SUR LA PISTE

Trop, c'est trop ! Nous sommes dépossédés de notre dignité, et ce, jusqu'au dernier lambeau. Scrupuleux dans l'outrage, ils se contentent désormais de nous donner de simples coups de griffes pour nous achever lors de notre round survivant. Pendant notre round infecté, se souciant de nos attaques comme d'une guigne, ils virevoltent jusqu'à l'avion. Quand la séance de torture prend fin, le score est accablant : 8335 à 283. Nous nous retirons sur une impitoyable raclée, mais avec la sensation d'avoir eu droit à une magnifique démonstration. Terminons cet article par quelques astuces qui vous feront passer du statut de simple bon joueur à celui de dieu (mort) vivant. Commençons par parler du Hunter, la classe préférée de pas mal de monde. Si l'on se jette d'une position surélevée, on inflige à la cible jusqu'à 25 points de dommage avant même de commencer à lui farfouiller les entrailles. Une information intéressante quand les survivants débouchent dans une rue surplombée par de grands bâtiments (la première partie de No Mercy par exemple). Vous pouvez aussi utiliser certains réflexes de joueurs expérimentés contre eux. « Quand on croise une Witch, machinalement, on a tendance à lui faire un crownd (la tuer d'un seul tir de fusil à pompe au moment où elle se réveille ndlr). Le mieux à faire dans ce cas-là est de s'embusquer avec un Smoker et d'immobiliser le joueur au moment où il s'apprête à tirer. Il se retrouve alors pris entre tes attaques et celles de la Witch ». Il est également possible de donner des coups de griffe pour accélérer le réveil de la Witch. Le dernier conseil confié ce soir-là fera plaisir aux amateurs de poker : déclencher les alarmes quand on joue les survivants. L'intérêt ? En profiter pour foncer droit devant, tout en prenant de vitesse la horde qui vient de l'avant. Si vous y parvenez, une partie de la carte devant vous sera entièrement vierge de tout zombie. À noter que cette technique est interdite en compétition. Le fossé est bien sûr immense entre les A4u et le commun des mortels, mais ces quelques conseils permettront de combler un peu ce gouffre. Sachez qu'au-delà de ces techniques, il ne faut jamais oublier que l'ingrédient essentiel reste un entraînement avec les mêmes coéquipiers contre d'autres équipes expérimentées, (vous ne progresserez jamais en enchaînant les parties publiques) et surtout, faites preuve d'une camaraderie à l'épreuve des balles.

Savonfou

Et ça ne faisait que commencer...





Les Alive For You ont pour habitude de progresser à une vitesse folle à travers des mares de sang.

AUTOPSIE D'UNE EXTENSION



Au moment où vous lirez ces pages, le Survival Pack sera déjà disponible depuis belle lurette. Profitons donc de quelques lignes pour en parler : Qu'avons-nous là ? Première chose : la possibilité de jouer les scénarios Dead Air et Death Toll en versus. Il était temps, on en avait un peu soupé de tourner sur les deux mêmes cartes (sans compter les nombreuses cartes fabriquées par la communauté, mais de qualité inégale). Petit problème : « L'une comme l'autre sont encore assez déséquilibrées, et ce, en faveur des survivants », nous confie-t-on du côté des Alive For You. On espère donc voir quelques modifications dans les semaines à venir. Ensuite, le mode Survival dont le challenge consiste à tenir le plus longtemps possible sur 15 cartes issues des quatre scénarios plus une nouvelle carte : Last Stand. Un phare en haut duquel se défendre contre la horde d'infectés est relativement facile. Mais plus dure sera la chute quand surviendront le ou les Tanks (et oui, au bout d'un moment, ils arrivent par deux). Plus alléchante encore, la publication du SDK, qui nous fait espérer une véritable floraison de mods dans les mois à venir, vu la vitalité de la communauté.

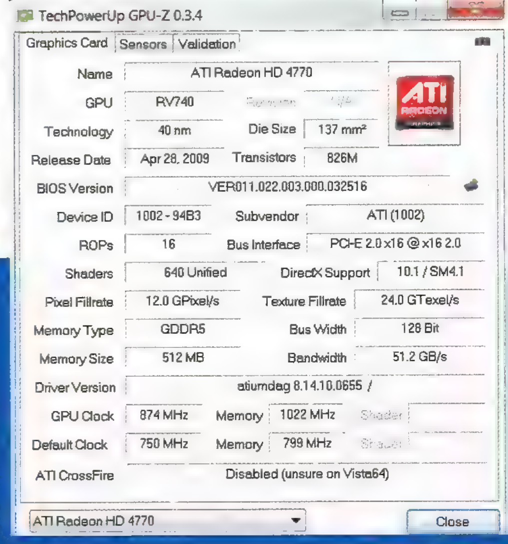
GTX 295v2

Le très haut de gamme de Nvidia, le GTX 295 va s'offrir une nouvelle version. Cette carte graphique bi-GPU était jusqu'à présent fabriquée avec deux cartes posées tête-bêche et qui prenaient en sandwich un compliqué système de refroidissement. Cela donnait droit à un ventilateur qui traversait la carte de bout en bout, et dont on trouvait le bruit un peu dérangeant. Nvidia va corriger cela avec une «nouvelle» version de la carte ou les deux puces graphiques seront posées côte à côte sur un même PCB. On devrait même avoir droit à une petite augmentation des fréquences mémoires qui passeront de 1 à 1.1 GHz. Mauvaise nouvelle, pas de baisse de prix annoncée pour l'instant: il faudra toujours compter autour de 450 euros...

La GTX 295 fait face aujourd'hui à la Radeon HD 4870 X2 d'AMD, un peu moins performante mais aussi moins chère.

Interdiction d'overclocker

À chaque lancement d'une nouvelle carte 3D, on voit les marques partenaires (celles qui vendent les cartes en magasin) proposer tour à tour des modèles overclockés. Une poignée de MHz sur le GPU ou la mémoire, c'est un moyen assuré de vendre plus de cartes... et de les vendre un peu plus cher. Sauf que pour le lancement de la HD 4770, c'est interdit! AMD a fait les gros yeux à ses partenaires qui ont tous abandonné leurs projets de cartes overclockées. Du coup vous ne nous en voudrez pas de vous montrer comment le faire vous-même dans notre dossier consacré à ce sujet. En plus d'être amusant, c'est moins cher!



La mémoire GDDR5 présente sur les 4770 est certifiée pour fonctionner à 1 GHz quand les cartes sont cadencées à 800 MHz seulement. Un appel au crime!

À défaut de nous proposer des cartes graphiques capables de faire tourner Crysis sur un écran 30 pouces, AMD continue dans sa voie de la démocratisation en proposant une nouvelle carte à prix modéré. Elle nous a d'ailleurs tellement plu que l'on s'est amusé à l'overclocker. Et on a eu raison...

C_Wiz

16 cœurs en 2011 AMD

Alors qu'on ne sait pas trop quoi faire avec quatre cœurs en ce moment, AMD nous dit que son processeur à 16 cœurs (pour les serveurs) devrait arriver pour l'année 2011. Du côté des puces qui iront dans nos PC de joueurs, on sera aux alentours de 8, ce qui devrait déjà être largement assez. Dans les deux cas, nous parlons de la nouvelle architecture d'AMD, nommée avec délicatesse « Bulldozer ».

Les cartes DirectX 11...

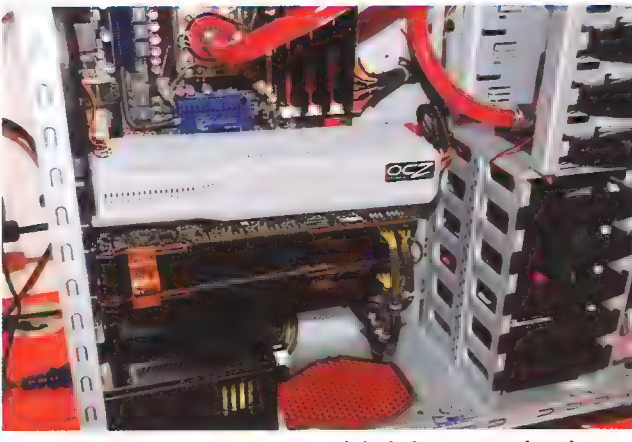
... seront à l'heure chez AMD. C'est-à-dire, prêtes pour le lancement de Windows 7 qui est prévu pour le dernier trimestre de cette année. L'intérêt des cartes DirectX 11 sera multiple. En plus de supporter quelques nouveautés pour rendre nos jeux plus beaux, elles pourront être utilisées pour faire d'autres choses que de la 3D par le biais d'OpenCL et des Compute Shaders de DirectX 11.
Pour ce qui est de Nvidia, les bruits qui circulent disent qu'ils seraient un peu en retard et visent désormais la toute fin d'année.

Le SSE5 est mort!

Après avoir osé la scission avec Intel en développant sa propre extension de jeu d'instructions, le SSE5, AMD abdique et a choisi d'utiliser l'AVX (la version Intel de cette même extension) dans ses prochains processeurs Bulldozer. AMD a encore dans ses cartons un petit quelque chose baptisé XOP qui ressemble fortement à une extension permettant de gérer les graphismes avec un processeur classique. Après en avoir beaucoup parlé, il semblerait qu'AMD ait aussi envie de faire la fusion des CPU et des GPU. À suivre...

Le Z-Drive arrive

Nous en étions tombés très amoureux pendant le CeBIT, le disque dur à base de mémoire flash qui ressemble à une carte graphique du constructeur OCZ approche. On a même droit au prix, mais si je vous le donne tout de suite vous allez tourner la page. Pour rappel, il contient l'équivalent d'un contrôleur RAID haut de gamme et de quatre SSD. Le constructeur a revu à la baisse ses prétentions côté débits puisque l'on est, aujourd'hui, à 500 Mo en lecture et 470 en écriture alors qu'elle dépassait les 800 Mo sur le salon. Pendant que l'on enquête sur la différence, vous pouvez commencer à économiser. Ou gagner au loto puisque le modèle 1 To sera vendu 3 400 euros. Le petit modèle 250 Go n'en coûtera «que» 1400.



ATI, c'est fini!



Un peu plus de deux ans après le rachat d'ATI par AMD, la firme canadienne de cartes graphiques disparaît définitivement. AMD a complètement digéré son rachat qui lui avait donné quelques remontées. La marque ATI continuera cependant d'exister pour les cartes graphiques pendant encore un certain temps. C'est que s'ils faisaient des cartes graphiques vertes, on manquerait de couleurs pour nos graphiques de benchs de cartes 3D!



Disque dur de 64 Mo

Ce n'est pas la taille du plus petit disque dur du monde, rassurez-vous. C'est Western Digital qui propose cette taille de mémoire cache sur ses nouveaux Caviar Green. Ces disques baptisés RE4-GP atteignent les 2 To de stockage sur quatre plateaux de 500 Go. Ce modèle 5400 tours arrive même à des performances très hautes grâce à l'utilisation de deux contrôleurs à l'intérieur. Deux processeurs dans un disque dur, cela sert surtout à gérer un peu plus efficacement les opérations concurrentes et maximiser l'efficacité du cache. Seule ombre au tableau, le prix. Comptez 260 euros pour ce modèle 2 To.

Les nouveaux Core i7 approchent

Six mois après leur lancement, les Core i7 s'offrent une petite cure de jouvence. Les deux modèles haut de gamme, le 940 et le 965 disparaissent, remplacés par les 950 et 975 plus rapides de 133 MHz. On a surtout droit à une nouvelle révision baptisée D0 qui apporte une chauffe réduite et un peu plus de marge pour l'overclocking. L'occasion pour nous de refaire le point sur le cas i7 dans notre prochain numéro et de vous raconter comment nous avons atteint les 5 GHz. Oops, j'ai gâché la surprise!

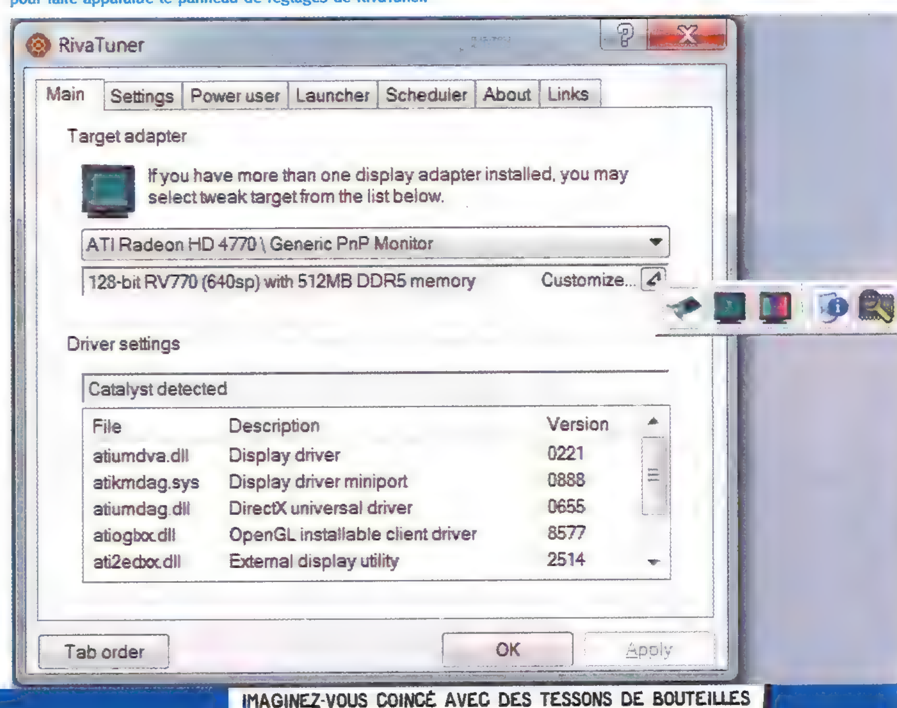


Mais, qu'est ce donc que ce processeur?

57 ans

C'est l'âge auquel il faudra mettre à la retraite les nouveaux blocs d'alimentation d'Asus. Les G-850HA et G-1000HA proposent, vous l'avez deviné, respectivement 850 et 1000 watts. Ca peut paraître beaucoup, mais dites-vous qu'en 2066, ça ne sera sûrement pas assez!

L'icône en forme de carte graphique (la première des cinq) est celle sur laquelle il faut cliquer pour faire apparaître le panneau de réglages de RivaTuner.



Overclockez votre carte 3D

EN LIMITANT LES RISQUES

La vie d'un joueur sur PC est complexe. D'un côté, on cherche à tirer le maximum de performances de sa machine et de l'autre, on a envie de préserver son investissement en ne faisant pas fumer ses composants. Peut-on overclocker malin ?

C. Wiz

IMAGINEZ-VOUS COINCÉ AVEC DES TESSONS DE BOUTEILLES DANS UNE MACHINE À LAVER EN MODE ESSORAGE ATTACHÉE À UNE CENTRIFUGEUSE DE LA NASA

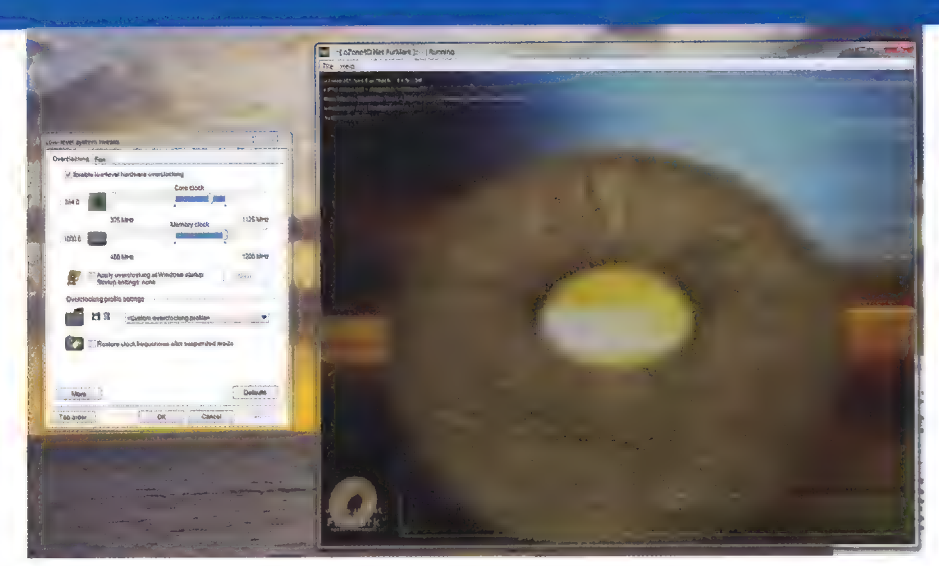
MMMH ?

NON.

GNOUIK GNOUIK

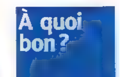
VOUS N'IMAGINEZ PAS

MON HONNEUR EST BAFOUÉ, J'AI RENIÉ MA FAMILLE, JE NE LES MÉRITE PAS



En poussant les fréquences à 864 MHz pour le GPU (+14 %) et 1 GHz pour la mémoire (+25 %) nous avons atteint jusqu'à 25 % de gains de performances dans les jeux !

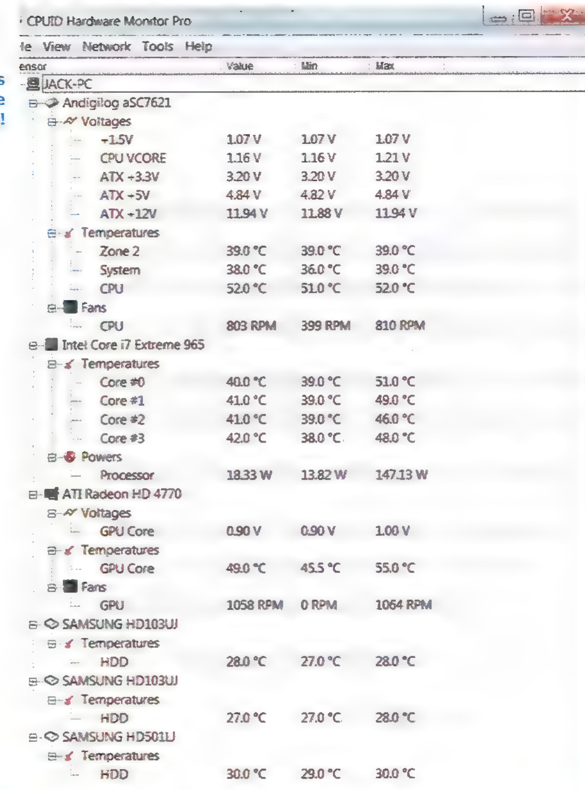
Les cartes graphiques sont des composants assez à part dans le monde du PC. D'abord parce qu'elles deviennent vite obsolètes. Et surtout car leur durée de vie physique est courte. Les taux de panne des cartes graphiques font partie des plus élevées de l'informatique.
Bien sûr il y a des modèles à problèmes (les 8600 GT de Nvidia au hasard), mais la tendance est globale.
La mort d'une carte graphique se traduit généralement par l'apparition d'un tas d'artefacts, de petits points de couleurs sur l'écran lorsque l'on joue.



Parler de décès prématuré des cartes graphiques dans un dossier consacré à l'overclocking peut paraître contre-productif. Dans l'idée cependant, les deux choses sont intimement liées, mais pas forcément dans le sens que l'on pourrait croire. Le sentiment général est que pousser les fréquences de son matériel le mènera plus rapidement à la rupture. Notre expérience ne va pas dans ce sens. L'apparition d'artefacts traduit le fait qu'un des composants de la carte, aussi bien une puce mémoire que le GPU n'est plus fiable à sa fréquence d'origine. Le but de l'overclocking est de trouver la fréquence maximale à laquelle les composants de votre carte fonctionneront de manière stable, tout simplement.

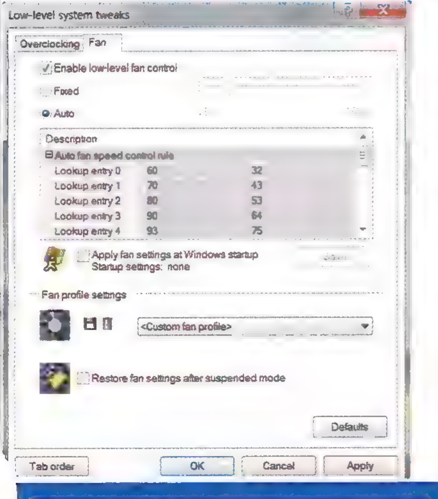


Tout comme on ne dope pas un athlète malade, on n'overclocke pas un PC en mauvais état ! Votre meilleur ami s'appelle HWmonitor, petit logiciel du génial créateur de CPU-Z qui permet de surveiller les tensions et les températures à l'intérieur de votre machine. Assurez-vous qu'elle est bien ventilée, cela peut être l'occasion de bien ranger les câbles qui traînent à l'intérieur et de dépoussiérer les ventilateurs (le coton tige est aussi votre ami).
Il vous faut ensuite deux petits logiciels, RivaTuner et FurMark dont vous trouverez les liens de téléchargement à la fin de l'article.



Si vos températures dépassent 60 degrés au repos dans votre boîtier, un dépoussiérage s'impose avant de tenter un overclocking!

Un autre usage de RivaTuner est de régler le fonctionnement du ventilateur de votre carte. Vous trouverez deux colonnes, la première correspond à un seuil de température en degrés, l'autre au pourcentage de vitesse du ventilateur.





Nous allons prendre pour exemple la toute fraîche Radeon HD 4770. Elle dispose d'une marge d'overclocking conséquente qu'ATI interdit à ses partenaires d'utiliser pour vendre des modèles pré-overclockés. La méthode reste la même cependant pour les autres cartes d'ATI et celles de Nvidia.

Étape 1 Installer RivaTuner. Si jamais vous utilisez un système d'exploitation 64 bits, n'oubliez pas de répondre «Oui» quand l'installation vous demandera si vous souhaitez installer la mise à jour. Pour rajouter le support de la Radeon HD 4770 à RivaTuner, il faudra éditer le fichier de configuration (C:\Program Files\RivaTuner v2.24\RivaTuner.cfg). Cherchez la ligne qui commence par «RV770» et ajoutez à la fin le «Device ID» de votre carte. Il s'agit de «94B3h» pour la 4770. Vous pouvez installer FurMark et lancer RivaTuner.

Étape 2 Une fois RivaTuner lancé, vous verrez apparaître le nom de votre carte et ses caractéristiques, ainsi que des informations sur le pilote installé. Pour que le panneau d'overclocking s'affiche, cliquez sur le petit triangle qui se trouve à droite de la ligne qui indique les caractéristiques de votre carte 3D. Cinq petites icônes apparaissent, cliquez sur la première.

Étape 3 Vous avez devant vos yeux le panneau Low-level system tweaks. Cliquez sur la case à cocher en haut de l'écran, RivaTuner vous suggérera de redémarrer votre PC pour détecter les fréquences. Dans le doute (si vous avez joué avec le très limité panneau d'overclocking fourni par ATI dans ses pilotes par exemple), faites-le et relancez RivaTuner. Vous avez maintenant accès à deux fréquences pour les cartes ATI, et trois pour celles de Nvidia. Pour les cartes d'ATI, c'est assez simple puisque l'on dispose de la fréquence de la puce graphique (appelée Core clock) et de celle de la mémoire (Memory clock). Les cartes de Nvidia en rajoutent une troisième qui est par défaut liée à la première, l'horloge des unités de calculs de la carte (Shader clock). Sinon, changer la fréquence du core fera changer la seconde. On vous conseille de garder ce principe pour éviter tout problème.

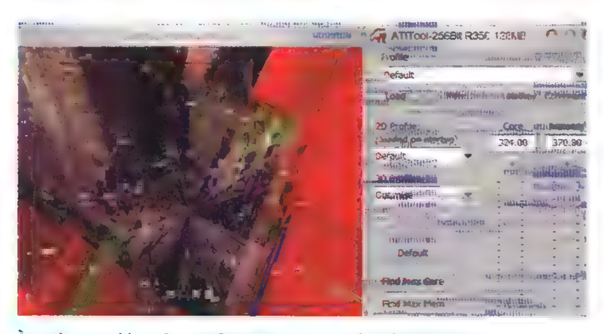
Étape 4 Lancez FurMark. Il s'agit d'un petit logiciel qui a pour but de stresser votre carte graphique afin de s'assurer qu'elle est stable. Il va nous permettre de voir quelles sont les fréquences que peut tenir la carte. Choisissez l'option «Stability Test» puis décochez la case «Fullscreen» pour lancer l'outil en mode fenêtré.

Étape 5 Revenez maintenant sur la fenêtre de RivaTuner. Vous pouvez maintenant changer les fréquences et voir directement ce qui se passera sous FurMark. Le but est de trouver les limites que peut accepter la carte sans planter. Augmentez progressivement les fréquences une à une par pas de 20 MHz. Gardez toujours 20 à 25 MHz de marge par rapport aux fréquences maximales trouvées. Vous pouvez enfin sauver votre profil et cocher la case pour l'appliquer au démarrage de Windows. La beauté de cette méthode est que vous utiliserez la même, le jour où votre carte 3D vous affichera des artefacts en faisant baisser progressivement les fréquences de la mémoire et du GPU afin de retrouver une carte stable. On parlera alors de downclocking, une méthode qui peut vous permettre de tirer encore quelques mois d'usage d'une carte qui n'est plus sous garantie. Toujours bon à prendre, non?

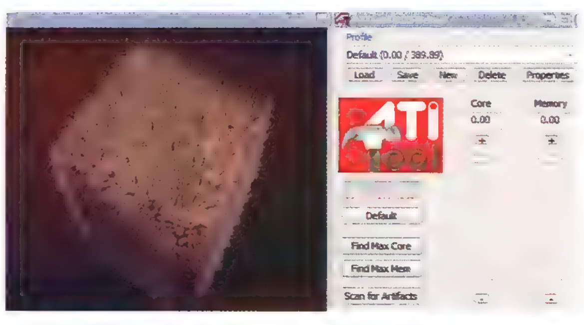


Les logiciels indispensables

- **Hwmonitor:** www.cpuid.com/hwmonitor.php
- **RivaTuner:** guru3d.com/rivatuner
- **FurMark:** www.ozone3d.net/benchmarks/fur/



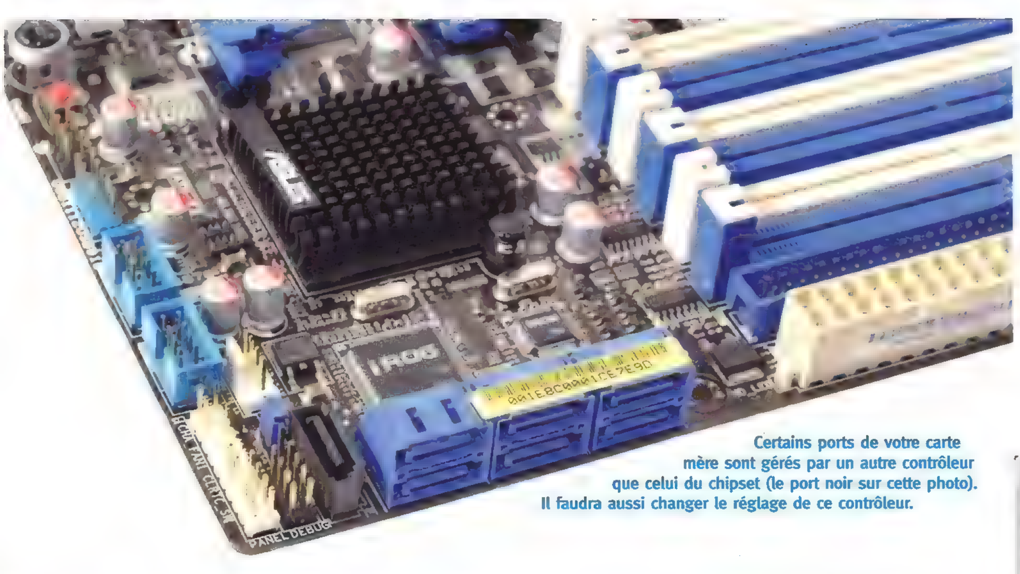
À quoi ressemblent des artefacts? Pour ceux qui ne le savent pas, voici un petit exemple.



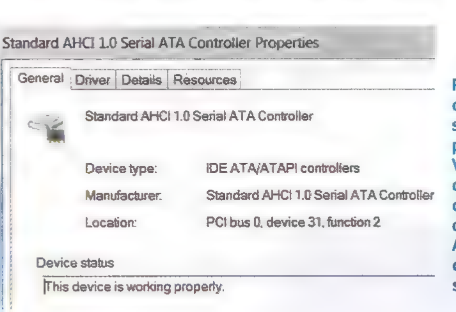
Le logiciel ATItool cumule à la fois un test de stress ainsi que la capacité d'overclocker. L'outil n'est plus supporté par son auteur, mais si votre carte 3D n'est pas de toute dernière génération, il est encore plus simple à utiliser.



C'est quoi? l'AHCI
UN AMI POUR LA VIE



Certains ports de votre carte mère sont gérés par un autre contrôleur que celui du chipset (le port noir sur cette photo). Il faudra aussi changer le réglage de ce contrôleur.



Pas besoin de pilote supplémentaire pour Windows Vista ou 7, quelle que soit la marque de votre chipset: c'est le pilote AHCI générique de Microsoft qui s'occupera de tout.

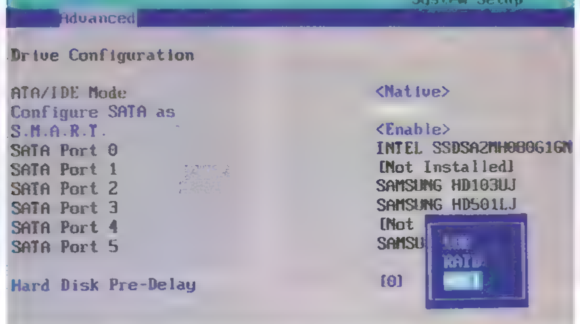
La vie est bourrée de choses dont on préfère ne pas savoir comment elles sont faites, comme les saucisses, Yavin et les pilotes de disques durs. Pourtant, il faut bien qu'on vous le dise aujourd'hui, il y a toutes les chances pour que votre disque soit mal configuré. Et qu'il ne vous donne donc pas son plein potentiel.

C_Wiz

De nos jours, tous les disques durs utilisent du Serial ATA. Des petits câbles qui ne prennent pas de place dans le boîtier et qui s'enfichent à peu près correctement, c'est tout de même beaucoup mieux que ces vielles nappes qui agrippaient la poussière. Mais, toutes les cartes mère du marché font croire à Windows que vous avez des disques durs IDE. Stupeur. Alors certes, vous vous dites que cela pourrait être plus grave, que si votre Windows se moque de vous, vous pouvez toujours le narguer en téléchargeant Ubuntu. Cela le remettra à sa place, mais le problème est ailleurs.

Émulation IDE

Les cartes mère actuelles disposent d'un réglage dans leur BIOS qui permet de choisir comment vos disques durs Serial ATA seront présentés à votre système d'exploitation. Si l'on met de côté le mode RAID



Pour activer le mode AHCI, il faut chercher le paramètre de gestion des disques durs. Indice, il est sur la première page pour les cartes mère Asus.

que vous connaissez, vous aurez le choix entre AHCI et IDE. Advanced Host Interface Controller pour les intimes, c'est en fait le nom qui a été donné au standard de gestion du Serial ATA. L'idée des gens, derrière la norme, était de proposer un standard unique qui éviterait que l'on doive installer un pilote différent sur chaque carte mère pour gérer ses disques durs.
La bonne nouvelle, c'est que Windows Vista et son petit frère Seven supportent tous les deux complètement l'AHCI. La mauvaise, c'est que ce n'est pas le cas de Windows XP. C'est donc à cause de lui que le mode AHCI est désactivé sur toutes les cartes mère par défaut. Car si vous l'activez, l'installation de Windows XP vous demandera un pilote. Il faudra impérativement l'introduire dans le lecteur de disquette que vous n'avez pas.

Après l'installation



Il suffit d'activer l'AHCI après l'installation de Windows alors ? Non, c'est un écran bleu assuré, aussi bien sous XP que sous Vista. À quoi bon alors réinstaller son Windows, juste pour être à la mode ? Le problème est qu'en utilisant l'émulation IDE, vous perdez tout ce qui fait le charme du Serial ATA. À savoir, le branchement à chaud (quand le disque le supporte) et surtout le Native Command Queuing. Cette fonctionnalité permet au pilote du disque de réordonner les ordres de lectures et d'écritures pour diminuer les déplacements des têtes sur votre disque. Cela fait moins de bruit, et surtout, moins de temps perdu en déplacement et des performances plus fortes. Et je ne parle même pas des SSD, sans ACHI, c'est un crime.

Et sans lecteur de disquette ?

Convaincu de l'intérêt de l'ACHI ? Si vous n'avez pas de lecteur de disquette, il vous reste une solution. Télécharger le pilote sur le site du constructeur de votre carte mère et l'intégrer sur votre CD de Windows. Cela se fait via le logiciel nLite qui vous permettra de graver un nouveau CD avec votre pilote déjà intégré.



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P220

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **6MOIS / 6 NOS** pour **25 €** au lieu de **41,70 €***.

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**

❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_|_|_| (validité 2 mois) Cryptogramme |_|_|_|

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société: ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: ....

Tél portable*: ....

Date de Naissance*: |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox 360 - De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ Je souhaite recevoir en avant-première les bons plans de Yellow MEDIA et de ses partenaires.

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95 € (01/01/09). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/08/09.
Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place.

Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ❑. Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.



ATI Radeon HD 4770

APPELEZ-MOI HD 4849

Généralement, les constructeurs aiment bien utiliser des chiffres toujours plus hauts pour montrer à quel point leurs produits sont meilleurs que ceux de la génération précédente. Une méthode que les équipes marketing d'AMD semblent avoir oubliée. Pourtant, cette 4770 change la donne...

C. Wiz

100
80
60
40
20
0

Crysis Warhead · Farcry 2 · HAWX · Left 4 Dead · Burnout Paradise

HD 4770 · HD 4830 · HD 4850 · 9800 GT

Performances en 1680 par 1050 dans cinq jeux sans anti-aliasing, filtrage anisotrope 16x activé

Le système de refroidissement « officiel » proposé sur notre carte de référence est efficace et silencieux. Chaque constructeur est libre d'en utiliser un moins cher, faites attention avant d'acheter...

Si certains constructeurs adorent renommer leurs cartes graphiques (indice, leur nom commence par un N), d'autres aiment sortir de nouveaux produits tous les 6 mois. Parce que sur le papier, c'est bien cela qui se passe : cette HD 4770 succède en effet à la Radeon HD 4830, carte introduite en fin d'année 2008. Il s'agit donc d'une carte peu onéreuse avec un prix sous la barre des 100 euros. Dans ce créneau, en plus de la 4830 siglée ATI, il y avait la 9800 GT de Nvidia. Une carte qui est en tout point identique à cette bonne vieille 8800 GT. Une de nos cartes favorites... pour Noël 2007. Depuis, les mois ont passé et Nvidia n'a toujours pas réussi à lancer un nouveau GPU de milieu de gamme pour venir les remplacer. Peut-être à la fin du mois de juin, et toujours sans DirectX 10.1. Avec le poids des années, la 9800 GT propose encore 80 % des performances d'une Radeon HD 4850, notre carte préférée sous la barre des 150 euros. Quand les résolutions montent ou que l'on ajoute de l'anti aliasing, les écarts augmentent jusqu'à 30 %. Voilà le paysage dans lequel doit s'insérer la nouvelle venue. En théorie.

Petite filoute

La nouvelle HD 4770 est la première puce graphique gravée en 40 nanomètres. Peu de chauffe, coût de fabrication réduit, sans compter des fréquences en hausse, vous connaissez la chanson. Et côté fréquences, ATI n'y est pas allé de main morte avec 750 MHz. La mémoire ? Encore mieux, on a droit à de la GDDR5. Certes le contrôleur n'est « que » de 128 bits mais c'est pareil pour les cartes qu'elle vient piétiner. Car elle ne fait pas dans la dentelle. Avec le même nombre d'unités de calcul que la HD 4830, la HD 4770 s'envole grâce à ses fréquences et sa mémoire. Elle met 20 % d'écart entre elle et ses suivantes, rien que ça. Elle arrive même à être efficace en 1920 par 1200, ce qui n'est pas un luxe quand on voit que les écrans 24 pouces coûtent aujourd'hui moins de 250 euros.

Vers une nouvelle ère ?

À quelques mois de l'arrivée de Windows 7 et des premières cartes compatibles DirectX 11, dépenser des fortunes dans une carte graphique n'a pas (ou plus) vraiment de sens. On est plutôt à l'affût de bonnes affaires capables de nous faire patienter jusqu'à ce que les jeux DirectX 11 se démocratisent, ou qu'un cataclysme graphique nous tombe dessus. Afin de nous aider à patienter plus sereinement, la Radeon HD 4770 est parfaite : avec 96 % des performances d'une HD 4850 pour 80 % de son prix, il n'y a pas à hésiter. La HD 4850 en devient quasi obsolète ! Petite, compacte et peu bruyante, elle redonnera pour un prix modique, un coup de jeune aux configs qui broutent. Notre nouvelle référence sous la barre des 150 euros... alors qu'elle n'en vaut que 90.



Compétitif face au Core 2, le Phenom II accuse son retard face au Core i7.

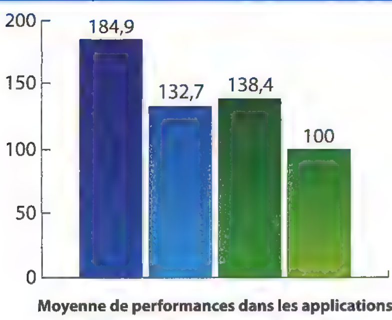
AMD Phenom II X4 955 Black Edition

Cachez ce Core i7...

Alors que son concurrent s'est pris une amende d'un milliard d'euros pour pratiques anti-concurrentielles, AMD avec son Phenom II X4 955 tente de revenir dans la compétition. Face à lui, les plus rapides des Core 2 et le Core i7. Suffisant ?

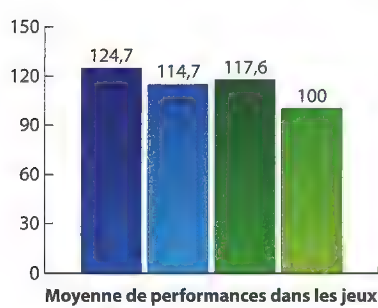

C_Wiz





Moyenne de performances dans les applications

- Phenom II X3 720 (2.8 GHz)
- Phenom II X4 955 (3.2 GHz)
- Core 2 Quad Q9550 (2.83 GHz)
- Core i7 920 (2.66 GHz)



Moyenne de performances dans les jeux en 1650 par 1080 sans anti-aliasing

- Phenom II X3 720 (2.8 GHz)
- Phenom II X4 955 (3.2 GHz)
- Core 2 Quad Q9550 (2.83 GHz)
- Core i7 920 (2.66 GHz)

C'est le troisième temps de lancement du Phenom II. AMD nous avait d'abord apporté deux modèles qui ne supportaient que la DDR2 en janvier, pour les faire suivre par deux autres modèles supportant la DDR3, mais dont les fréquences étaient plus basses. Dans le lot, on avait distingué le X3 720 pour son excellent rapport qualité-prix. Aujourd'hui, le 955 est le modèle haut de gamme que l'on s attendait à voir débarquer dès le début. 3.2 GHz, un contrôleur DDR3 débuggé et un coefficient multiplicateur débloqué.

Solutions applicatives

Pour venir sur les terres tarifaires du Core i7, AMD propose une nouvelle version de son logiciel « Overdrive » qui est censé apporter deux fonctionnalités. La première n'est pas inintéressante puisqu'il s'agit d'une base de donnée de barrettes mémoires. Si les vôtres sont reconnues, vous pourrez en deux clics les overclocker automatiquement. Mieux, en un clic de plus, vous pourrez appliquer ces paramètres dans le BIOS. L'autre idée d'AMD est de proposer des « profils » d'overclocking en fonction de l'application que vous lancez. Et si vous en lancez deux, ou une inconnue ? Vous voyez l'idée, c'est une pale imitation.


Le choc des prix

Nous l'avions vu, jusqu'ici AMD avait réussi à proposer des alternatives à la complexe gamme Core 2. Mais quid des Core i7 ? Parce que c'est à l'i7 920 que s'attaque AMD avec son nouveau venu, qui doit aussi faire face au Core 2 Quad 9550. Ils coûtent tous environ 250 euros. Avantage notable de fréquence pour AMD (l'i7 est cadencé à 2.66 GHz et le 9550 à 2.83 GHz) qui atteint 3.2 GHz. En pratique ? Face au Core 2 Quad 9550, le nouveau Phenom II gagne son match. Il est à la fois plus rapide en moyenne dans les jeux et dans les applications, ce qui est un joli score. Face au Core i7, son hyperthreading et son mode Turbo, l'offre d'AMD est derrière d'une dizaine de pourcents, dans les jeux. Dans les applications on n'en parlera même pas.


La cour des grands

Alors certes ! C'est là qu'il faut prendre en compte les détails annexes, comme le coût de la carte mère et de la mémoire. Vous pourrez économiser facilement 60 euros sur le prix de la carte mère et une dizaine d'euros de plus sur la mémoire si vous choisissez de la DDR2. Si l'on regarde les choses comme cela, c'est un peu moins catastrophique pour le Phenom II. Le Core i7 est intouchable pour les Phenom II, et à quelques mois du lancement des Core i5, AMD a des cheveux blancs à se faire. En l'état, si vous voulez aller chez AMD, on vous conseille de regarder plutôt du côté du X3 720 qui vous fera faire de vraies économies en proposant un excellent rapport qualité prix (140 euros).



top HARD

Des choses ! Oh oui, il s'en passe des choses dans le monde du matos, particulièrement pour tous ceux qui ont un budget serré. Un PC haut de gamme en Core i7 pour 1000 euros ? C'est possible ! En ce moment, les offres sont… délirantes. Profitez-en.

La Ram

La DDR3 chute ! C'est ainsi, les prix des kits continuent de tomber et les performances montent. OCZ est particulièrement agressif sur le prix de ses kits en CAS7 (basse latence) en 1333 MHz. On trouve ça assez chouette, les promotions sur les kits de trois barrettes sont également très nombreuses. À croire qu'il y a un effort collectif des vendeurs de matos pour vous refourguer un Core i7…

Toutes configs AMD et config Intel 1 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 45 euros TTC.
Config Intel 2 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 7), environ 40 euros TTC.
Config Intel 3 : 3 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (3 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 7), environ 50 euros TTC.

Le processeur

Malgré le lancement des nouveaux modèles DDR3 chez AMD, on a du mal à lâcher les 920 et les 940 qui font un peu plus de sens sur le rapport qualité prix. Si vous voulez dépenser 250 euros dans un processeur, il n'y a pas de débat, c'est un Core i7 qu'il vous faut et pas un Phenom II. En dessous les puces d'AMD se battent avec des Core 2 encore vaillants.

Config 1 : AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2,8 GHz/Socket AM3), 140 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7500 (2,93 GHz/FSB 1066/Socket 775), 135 euros environ.
Config 2 : AMD Phenom II X4 920 (2,8 GHz/Socket AM2+) 180 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3,0 GHz/Socket AM2+) 220 euros TTC environ, ou Intel Core i7 920 (2,66 GHz/Socket 1366), 250 euros TTC environ.

Le disque dur

Les prix continuent à descendre pour les disques durs qui sentent leur fin venir. Les SSD sont là et il y a de bonnes nouvelles. Intel a par exemple fixé le problème des performances qui baissaient sur ses disques lorsqu'on les utilisait un peu trop. OCZ dispose aussi d'une solution intérimaire en attendant que Windows 7 débarque avec une petite nouveauté qui devrait résoudre tous les problèmes. On comprend votre impatience, mais attendez encore deux mois pour vous offrir un SSD. Vous ne le regretterez pas !

Config 1 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 40 euros TTC.
Config 2 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 50 euros TTC.
Config 3 : 1 To (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.

Le refroidissement

Il n'est pas indispensable de changer le radiateur fourni avec votre processeur. Peut-être le trouverez-vous adéquat et peu bruyant. Surtout si vous avez une carte graphique bruyante. Pour les fans d'overclocking et de silence, les solutions de Thermalright et Noctua ne sont pas données, mais elles vous apporteront une vraie tranquillité sonore.

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/1366/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

La carte vidéo

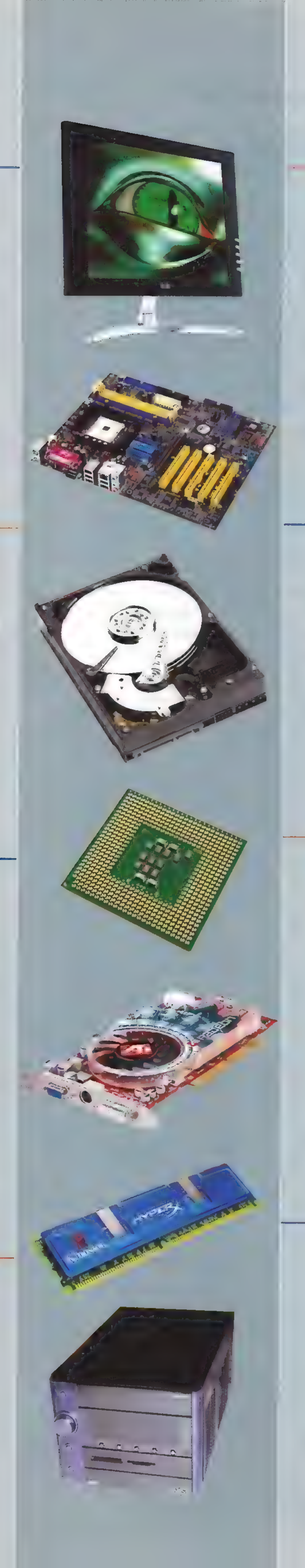
Boum ! La Radeon HD 4770 fait exploser notre top en remplaçant la 4850. Comme vous le verrez dans notre test, la 9800 GT en prend pour son grade elle aussi. À quelques encablures de DirectX 11, il semble important que vous vous posiez la question. Est-il judicieux de dépenser plus aujourd'hui ? Si l'on peut justifier la 4870 pour un grand écran, au delà on est circonspect. Si vous voulez dépenser plus, revenez plutôt dans trois mois.

Config 1 : ATI Radeon HD 4770 512 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 8800/9800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4870 1 Go (PCI Express), environ 180 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4890 1 Go (PCI Express), environ 200 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 275 896 Mo (PCI Express), environ 230 euros TTC.

L'alimentation

Côté consommation, sachez qu'au repos le Core i7 consomme deux fois moins qu'un Core 2. En charge, en revanche, c'est significativement plus élevé, même si l'on reste largement dans le raisonnable. Vous n'aurez pas besoin de plus de 500 Watts dans votre bloc d'alimentation, que ce soit dit !

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W) ou BeQuiet Straight Power (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.



La carte mère

Asus P6T-SE, Gigabyte EX58-UDR3 ou même Intel DX58SO, vous avez un tas d'options sous la barre des 200 euros pour vous offrir une carte mère capable d'accueillir un Core i7. Les modèles ont tous leurs avantages et leurs inconvénients, mais à ce niveau, c'est surtout une histoire de choix de couleur et de nombre de connecteurs qui fait la différence. Pour le reste, elles assurent.

Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G/Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5Q3 (Intel P45/Socket 775), environ 130 euros.
Config 3 : Asus M4A79 Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P6T (Intel X58/Socket 1366), environ 210 euros.

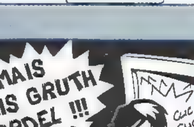


Le boîtier

Un boîtier livré avec une alimentation, c'est un peu comme le petit cadeau que l'on trouve dans un paquet de céréales. Comme c'est le matin et que l'on n'est pas bien réveillé, ça nous fait plaisir. Et une heure après, on s'aperçoit qu'en fait, ça ne sert vraiment à rien. Idem avec ces alimentations connues pour cramer rapidement. À bon entendeur.

Config 1 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 2 : Antec Nine Hundred II (ATX, livré sans alimentation, 9 baies disques dur) environ 100 euros TTC.
Config 3 : Antec P182 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 130 euros TTC.





Le moniteur

À l'image des téléviseurs en promo dans les grandes surfaces, les moniteurs sont bradés. Et si l'on pouvait acheter les yeux fermés le mois dernier, aujourd'hui, on attend le 24 juin et les soldes d'été. C'est là que l'on fait toujours les meilleures affaires, aussi bien dans les grandes surfaces que chez les assembleurs. Coup de cœur sur les Asus VW246H et Samsung 2443 vendus aux alentours de 250 euros... en 24 pouces !

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 935BW (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1916w (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD Samsung T200 (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic VA2026w (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic VX2262wm (5 ms 16/10e), environ 220 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2253BW (5 ms, 16/10e), environ 230 euros TTC.



Le lecteur/graveur de DVD

Le monde des graveurs est aussi imperturbable que Yavin devant une assiette de frittes. Sauf si vous tentez de lui faire manger de la pomme de terre congelée. Dans ce cas, vous avez toutes les chances de finir la tête dans un bain d'huile. L'équivalent de la patate congelée, c'est d'acheter un lecteur de DVD qui ne fasse pas graveur. Si vous osez, je vous envoie Yavin...

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Sony Nec Optiarc AD-7170S (Serial ATA), environ 25 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Pioneer BDC-S02 BK (Serial ATA), environ 110 euros TTC.





Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez ?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

BUNNY JUMP : Technique de déplacement propre à certains FPS, très employée dans Counter-Strike. Il s'agit de « strafer » (cf. Strafe) tout en sautant à intervalles réguliers. Bien utilisée, elle permet d'aller très, très vite.

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ses adversaires.

DLC : Downloadable Content ou contenu téléchargeable. Un DLC est généralement une mini-extension, souvent payante, pour un jeu téléchargeable directement sur Internet.

DPS : Dégâts par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

DPI : Dot per Inch ou Point par Pouce. Le DPI est une unité de mesure utilisée pour mesurer la précision et la vitesse d'une souris laser. D'ailleurs, si vous prenez toujours des headshots, ça n'est pas que vous êtes nul. C'est juste que votre DPI est trop faible. Enfin, moi, c'est ce que je dis.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

FRAG : Un frag est un meurtre. Quand un joueur de Quake tue un adversaire, il le « frag ». Le frag étant uniquement un terme employé en FPS, il n'est pas interdit par la loi, contrairement au meurtre.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.

GEEK/GEEKETTE : Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

GRIND : Terme particulièrement utilisé dans les jeux de rôle en ligne qui désigne l'action de tuer des monstres à la chaîne ou à faire quête sur quête, dans le but de gagner de l'expérience le plus vite possible.

GROS BILL OU GROSBILL : Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles, prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...

HARDCORE GAMER : Joueur touche-à-tout ou monomaniaque qui dilapide l'essentiel de son temps à jouer ou à s'informer sur ce qui sort. Il est souvent jeune, étudiant ou chômeur, et souffre de mal de dos.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

ITEM SHOP : En bon français Boutique d'Objets. Dans un MMO, un Item Shop permet d'acheter du matériel pour son personnage en payant de vrais euros. C'est grâce à ces boutiques que les F2P peuvent rester gratuits.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.

JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion.

KRACOUKAS : Kracoukas désigne un pigiste mal rasé. Le « Kracou » peut utiliser une éponge pour tuer un ours de 96 manières différentes, mais il est incapable de boire 4 mojitos.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.

LOCALISATION : Adaptation d'un jeu à un marché étranger. Localiser un jeu revient en gros à traduire ses textes et à doubler les voix des personnages.

MOD : Programme qui modifie l'aspect et/ou le gameplay d'un jeu dont il reprend le moteur. Par exemple, Counter-Strike est un mod pour Half-Life qui change toutes les règles du soft original.

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.

PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.

PNJ : Personnage non Joueur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

PVE : Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.

PVP : Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

RAM : Random Access Memory ou mémoire vive. La Ram est une mémoire physique très rapide (on parle de barrettes de RAM comme on parle de processeurs), où sont stockées les données actuellement traitées par le PC. Pour un joueur, avoir une bonne quantité de RAM est essentielle.

REROLL : Personnage secondaire d'un joueur de MMO, à opposer à son « main », son personnage principal. Parfois il s'emploie comme un verbe. Dans ce cas, « Je reroll » signifie « je recommence un nouveau personnage (et je renonce à trouver une femme, la vie de couple c'est très surfait) ». Un mot lourd de sous-entendus.

ROCKET JUMP : Figure technique répandue dans les FPS, qui consiste à tirer une roquette à ses pieds pendant un saut pour propulser son personnage dans les airs.

RPG : Role Playing Game. Voir JdR.

RTS : Real Time Strategy. Voir STR.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.

STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.

STRAFE : Dans un FPS, un strafe est un déplacement latéral associé à une seule touche du clavier. « Strafer » libère des doigts pour plein d'autres actions, et évite de vous faire passer pour un handicapé moteur.

STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TROLL : Dans le jargon, un troll est une provocation polémique argumentée ou non, souvent caractérisée par une fantastique mauvaise foi. Allez sur le forum officiel Xbox pour poster « le PC est la meilleure machine de jeu » et voilà, vous tenez un beau troll.



1000 VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122
+ DE VIDÉOS: VIDEOS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !
10 000 SONNERIES
TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 537246 au 81122 pour Closer
+ DE SONNERIES: Titre ou Genre ou SON au 81122
Exemples: ResidentEvil au 81122, Rap au 81122 ou SON au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !
RAP, RNB
VARIÉTÉS (suite)
CINE, TV
TOP!
POP, ROCK
MÉTAL, HARD ROCK
VARIÉTÉS
DANCE, ELECTRO
ZOUK, REGGAE
ITALIE, LATINO
RAI, ORIENTAL
PUBS TV
FÊTES
HYMNES, RÉGIONS
900 SONNERIES HUMOUR
TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 537494 au 81122 pour Cigales
+ DE SONNERIES HUMOUR: BRUITAGES au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !
1000 LOGOS PRÉNOM
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122
Exemple: 537506MARC au 81122
+ DE LOGOS PRÉNOM: PRENOMS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !
*Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/mn - 31313: sms non surtaxé.
81122: 3 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!
83111: 4,5 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!
Pixtel
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
ENFIN! LES SIMS 3!
1800 JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 83111
Exemple: envoyez par SMS 537365 au 83111 pour Les Sims 3
+ DE JEUX: JEUX au 83111 pour choisir dans tout le catalogue !
persomobiles
81122* 0899 706 222*
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS» Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 537250 au 81122 pour la sonnerie Like a hobo.
TÉL» Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
8000 LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 537527 au 81122 pour Albator
+ DE LOGOS: LOGOS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !
Ce logo s'anime sur votre portable !

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de 10,50 € par trimestre (3 n°) au lieu de 20,85 €* EP20

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ Je m'abonne pour 1 an - 13 n° à Joystick au prix de 45,50 € au lieu de 90,35 €* E220

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox 360

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ Je souhaite recevoir en avant-première les bons plans de Yellow MEDIA et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Yellow Media**

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

Yellow MEDIA

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Yellow Media.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/09). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/08/09. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place.

Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ❑. Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.